

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



赠品1

旺达与巨像震撼大海报

赠品2

赠品3

特别策划

静静的风景线

僵尸杀到

内地市场计划公开!

大陆行货版Xb360发售时间独家确认!

新世代主机登陆中国第一手情报本期确认！微软家用机布局大陆市场迎战索尼任天堂，新世代主机登陆大陆第一炮即将打响。本期《电软》全球独家揭露——Xbox360大陆行货版发售计划。

攻略/铁板烧

恶魔城 黑暗的诅咒

007 爱在俄罗斯/拉切特 死锁/忍道戒

使命召唤2/金刚/义经英雄传 修罗/超级大金刚3/无从戒备/枪火/黑客帝国 尼奥之路/哈利波特与火焰杯



无双报道

波斯王子 双子王座

ASH灰烬/动物之森DS

OVER G/战神(元气版)

总171期 定价:9.80元

ISSN 1006-5032

TVGAME综合情报志





让你见识一下真正的忍者。





每个玩家都会体验到自己独有的忍者故事！

2005年11月10日发售


游戏特别请到了流行乐团HIGH and MIGHTY COLOR的最新单曲“STYLE get glory in this hand”作为游戏的主题曲。本作的最大特点就是超高的自由度，每个人的游戏进程不同，所经历的情节也会发生变化。作品由主创天诛系列的小组倾力制作，加上更多游戏元素，以及完全依靠任务制而进行的游戏，构筑了一个高度自由，供您任意驰骋的神秘忍者世界。



国内唯一掌机专门杂志
玩转掌机没我不行
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
惟一适合中国掌机玩家的专业杂志！
劲爆攻略
超级大金刚3
游戏流程全面讲述，隐藏要素完美收集
口袋妖怪管理员/横行霸道
更多精彩，尽在本期！
11月25日 全国上市
总46期 定价：9.80元
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

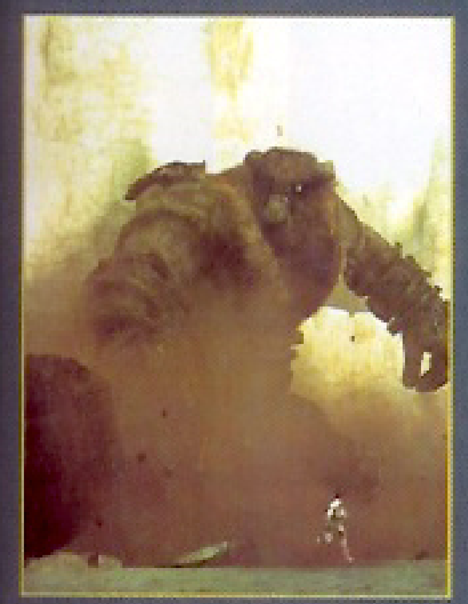
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

Vol.171　2005/24

半月刊　每月1日/15日出版

创刊时间：1994年　定价：9.8元



封面主题　旺达与巨像

STAFF

主办单位　中国科协工程学会联合会
社　　长　叶宗林
编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑　杨帆
执行主编　杨柳来
联系地址　北京61-66信箱
邮政编码　100061
编辑电话　010-64472729-412
电子邮件　vgame@public.bta.net.cn
传　　真　010-64472184
邮购电话　010-64472177　64472180
广告电话　010-64472920
广告联系　佟晨
广告电邮　toc520@vip.sina.com
印　　厂　北京乾沣印刷有限公司
订　　阅　全国各地邮局
国内刊号　CN11-3505/TP
国际刊号　ISSN 1006-5032
邮发代号　82-648
广告许可证　京西工商广字0055号
常年法律顾问　刘岩　北京康达律师事务所
官方主页　www.vgame.cn
官方论坛　www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

卷首特辑「二零零五年度总结」

特别策划「静静的风景线」

大专题「僵尸杀到」

游戏新闻眼

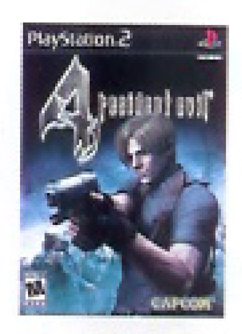
无双报道

电玩铁板烧

攻略人行道

游戏研究所

别致专栏



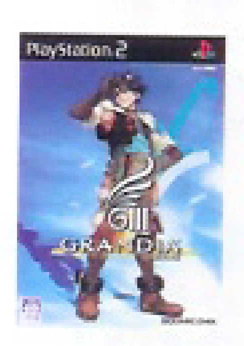


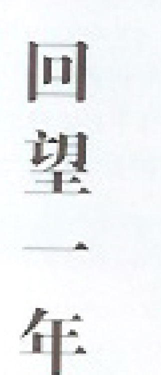




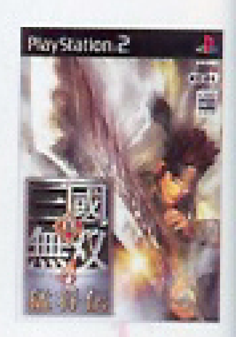


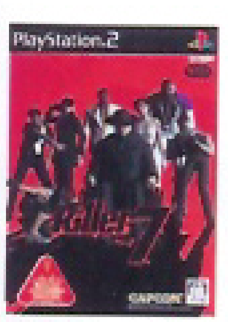










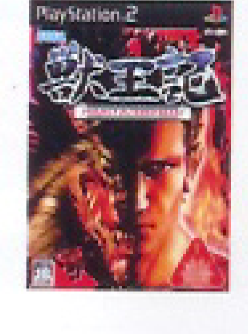



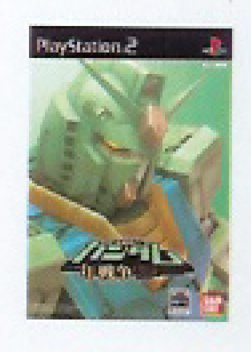
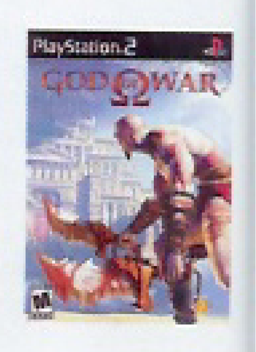






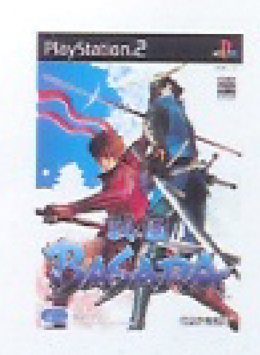










本期《电软》已经是2005年的第24期，回首前面的23期内容，不禁感慨这一年似乎过得特别快。于是我们构思了这样一期回顾性的特别策划，在后面的文字里，我们将一起历数300多天之前到现在所经历的所有让我们激动或者欣喜过的事情。最后，我们还将把这一年中发售过的游戏也检阅一遍，并用独特的视角为其中几款热门游戏颁发特殊的奖项。希望您读过后面的文章能同我们一样回忆起今年的诸多难忘！

通透观察一年中游戏业界的大新闻，仔细体会数百款精品大作的新亮点。

二零零五年度总结回顾

今年是次世代消息大轰炸的一年，从年初起Xbox360的消息就开始充斥于我们的耳边，例如数位日本知名制作人的加盟等。而另外两款主机自然也不能落在微软的后面，例如革命首先公开了今后的发展理念，而PS3也加快研发速度，宣布在E3展上一定与玩家见面。而在经历过了E3的首次交锋之后，次世代战火又蔓延到了9月份的东京电玩展。革命的创意手柄公布、PS3游戏影像海量公开、Xbox360提供试玩……三大主机造就了业界一整年的辉煌。而让人郁闷的消息自然也是有的，像PSP一会儿闹坏点，一会儿按键失灵。另外还有令人兴奋的神游DS行货发售、令人充满期待的XB360登陆中国……今年的诸多事情实在值得我们回顾纪念。





第一季度

微软发布“Xbox2”决定于秋季上市

在2005年初，人们已经知道三大次世代主机将会相继现身于5月份的美国E3。就在业界认为索尼依然会先声夺人的时候，微软却在年初即放出大量“Xbox2”的消息，并且透露该主机在今年就会上市。而许多知名大厂如EA、育碧等也都宣布在着手制作对应新主机的游戏，这更令人感觉到“Xbox2”仿佛要打一场翻身仗。当时的消息其实还是以猜测为主，唯一可以肯定的是，微软将会寻求更多的第三方支持。诸如Konami、Namco、Capcom甚至Square-Enix都成为“Xbox2阵营”中最有可能首先加盟的成员。

新闻短评：当时该新闻的关注度极高，由此也引发了无数的猜测，假消息满天飞，例如主机名称为“Xenon”。

神游版NDS将在春节前后发售

在05年初，有消息称神游公司将在春节前后推出行货版NDS，这无疑是广大任饭的一大福音。另外据神游公司内部人员透露大陆版NDS的价格将会“非常震撼”，而发售日是最晚2月底3月初。

新闻短评：神游想要把自己的诚意传达给每一个中国玩家，然而后来发售日的一再延期使得该消息停滞了半年之久。

岩田聪表示Revolution将打破传统路线

在年初的日本通路商说明会上，任天堂社长岩田聪谈及了新主机Revolution的一些制作宗旨，那就是脱离传统但是更加注重游戏性。岩田聪表示新主机的制作理念将不同于以往传统的家用主机，不会刻意强调主机的性能会有多么不可思议。新主机的宗旨就是要把游戏带回到追求最单纯直接的快乐理念当中。

新闻短评：任天堂在游戏界绝对属于“点子公司”，既然社长再次提到创意，玩家的猜测也就从此不断涌出，直至TGS2005。

久多良木健否认PSP按键设计缺陷

就在首批PSP存在坏点的问题还未消散之际，又有部分玩家的PSP主机出现了按键失灵的情况。SCE社长久多良木健表示，这个方块键与液晶屏距离太近，已经是几经修改后的最佳方案，按键的位置是与其特定规格相匹配的，并不是失误。

新闻短评：久多良木健的坏脾气根本不是解决问题的方法，于是在一段时间里PSP的人气大幅下降，也迫使后来索尼公开道歉。

AOU2005日本街机游戏展开幕

2月18日，“AOU2005日本街机游戏展”在千叶县的幕张展览馆隆重开幕。本次展会为期两天，虽然展出时间非常短，但是依旧吸引了不少玩家到现场参观。针对目前街机市场的低迷状态，各个厂商都在寻求新的出路，甚至想要转变传统的理念，将街机引入家庭。

新闻短评：街机已经成为无数玩家心中永远的痛，没人知道这次展会究竟能有多大的作用，也只是看个热闹算了。

《最终幻想12》被迫无限延迟发售

今年4月1日是SQUARE和ENIX两家公司合并两周年纪念。社长和田洋一在2月份宣布，自4月1日起将会每月推出一款新游戏，以免本社热卖大作撞车。而如此一来原先预定在2005年春季发售的《最终幻想12》将无法如期完成，并且连下一个具体的发售日期都无法确定。而此后关于主创松野太已即将离SE的传言则更为该作笼上了一层异样的色彩。

新闻短评：美梦一下子成为泡影难道就是史艾庆祝合并的方式？而最终确定的FF12发售日竟然晚了一年！

↓看看下面左边的这个人，大家是否觉得有点儿眼熟呢？他就是FF12标题中那个人物的原型。在最新公开的情报中，这个人是敌方的一位“裁判师”，专门负责讨伐叛乱的势力，其在整个游戏中扮演了一位有着复杂背景的敌对角色。



坂口博信转投微软阵营

一手缔造了《最终幻想》系列的坂口博信年初即表示正式加入微软次世代游戏开发的行列，将替微软的下一世代主机开发专属的两款RPG游戏作品（后来确定为《蓝龙》和《失落的奥德赛》）。对于这两部作品，坂口博信表示：“对于我们现在开发的这两款史诗级的游戏，保证将带给玩家一种全新的感受。”

新闻短评：微软今年开始疯狂向知名的日本游戏制作人发起“侵略”，坂口博信算是“沦陷”的第一批，后续还有不少。

PS3主机传闻在3月份提前公开

这一消息是来自欧美游戏界的传闻，SCE原本预计今年5月才会正式公布次世代PS3主机的详细规格，不过因为PS3的一些核心零件开发进度非常顺利，连PS3将采用的“Blue-Ray Disc”生产线也接近完成，现在就只差由Nvidia开发的特制图形芯片还没公布了。如此惊人的进展速度使得人们猜测索尼有可能会在3月份提前公布PS3主机。

新闻短评：也许这是索尼为了打压微软的声势而放出的烟雾弹，事实证明，效果并不理想。另一种可能就是假消息多了，不差这一个。

2005游戏开发者大会在旧金山召开

全球最大规模的游戏开发者讨论会“游戏开发者大会2005(GDC2005)”在美国当地时间3月7日召开，并于3月11日结束。本次大会上，微软再次透露了“Xbox2”的部分细节，虽然实际的东西很少，公布的消息大多是一些制作理念，不过也能让人了解到次世代主机的一些奇妙构想。同时在本次大会上，索尼和任天堂也公开了少量下一代主机的资料，让人感到意外的同时，也很佩服他们开发工作的进展速度。



一令人期待的GDC却只有清冷的话题。

新闻短评：原本业内认为微软会在GDC上公开“Xbox2”，结果还是竹篮打水。希望也只能寄托在E3上了。

微软计划让《光环3》与PS3同期发售

《HALO》系列是微软的一张王牌，《HALO 3》便责无旁贷地成为微软牵制PS3的手段。当初Bungie公司在制作《HALO2》时就耗费了相当大的人力物力。其制作小组由65个人组成，一共花费了三年时间。而今微软更加重视《HALO 3》，在这上面的投资也要更进一步，制作小组的规模以及投入的资金都会成倍增长。微软打算将《HALO 3》与SCE的次世代PS3主机同一天推出，目的就是希望通过《HALO 3》的人气有效牵制PS3主机的销量。

新闻短评：这个传言可能性很高。看来索尼真的要好好考虑该怎么应对这个棘手的问题了。

第二季度

"Xbox2"手柄样式提前曝光



E3将近，在信息方面"Xbox2"依旧保持着领先的势头。Xbox2首先亮出了游戏跨世代简易移植的王牌。其次大批日本游戏制作人以及游戏开发商都加盟到了微软旗下。另外更有消息称，微软还将大幅削减游戏开发的权利金，以自己雄厚的经济基础企图彻底打垮PS3。最有趣的是当时网上还放出了两张传闻是"Xbox2"手柄的实拍图片。

新闻短评：当时有关Xbox360的具体规格已经接近最后公开，所以这段时间网络上出现的消息其真实度都不低，后来事实证明也是如此。

MTV音乐频道将提前发表"Xbox2"

在E3展之前，有消息称索尼将在展会提前3个小时公布次世代主机的具体情况，而微软干脆选择在美国当地时间5月12日晚9:30的MTV频道中正式公布次世代Xbox主机。其中将展示先前未曾公布过的游戏实际画面，以及下一代的Xbox Live网络服务功能，并对主机与游戏等相关研发人员进行专访，让玩家充分了解相关开发过程的幕后情况。

新闻短评：微软这次是死活也不落在索尼后面了，但是从后来发生的事情看，似乎微软还是担心索尼会赶超自己，再一次提前了发布时间。

山内溥正式离开任天堂董事会

4月27日，日本任天堂株式会社发表了山内溥先生将退任董事咨询委员，而转任咨询委员。这一决定在6月29日的股东大会正式执行，自此正式结束了他55年间对任天堂的统治。老山内临走时婉言谢绝了公司提供的巨额退休金，表示"希望这些钱能对公司今后的发展做出贡献。"不过山内依然拥有任天堂全部股票的10%，是最大的股东。任天堂今后在重要的时刻还是可能会听取山内先生的意见。

新闻短评：任天堂是山内家族自己创出的品牌，彻底放手肯定是出于无奈，岩田聪盼着这一天到来估计时间也不短了。

Xbox360主机外形再次提前公开

"Xbox2"原定于在5月12日的MTV频道进行首次亮相，然而微软似乎现在就有点等不及了，5月初就在网上公开了真机外形，其名称也正式定为Xbox360。新主机流线形的设计与之前Xbox的方方正正相比活泼了许多，这也能看出微软为了讨好日本玩家，而在主机的设计上颇费了一番心血。

新闻短评：微软一而再地提前公布时间给人的感觉就是要把索尼赶出人们的视线，起码在这段时间她做到了。

BANDAI、NAMCO实现战略合作

面对竞争愈加激烈的游戏业界，日本厂商都在寻求新的出路。BANDAI与NAMCO也终于走上了合作的道路，成立新的游戏公司"NAMCO BANDAI Holdings Inc"。新公司的董事会长将由木九四郎先生担任（现任NAMCO董事副会长），高须武男先生（现任BANDAI社长）就任新公司社长。新公司的注册资金为100亿日元，预计合并后公司在2006年4月营业额可达4600亿日元。

新闻短评：天下大事，分久必合。欧美市场的强大对日本的影响就是要内部联合，以积蓄更强大的力量。

新一代光盘标准纷争不断

新一代光盘标准的合并一直是一件让人头痛的事，5月份刚刚传出两个标准达成和解，没想到很快SONY与东芝的谈判再次破裂，东芝发表了加大HD DVD容量的3层化新技术，来对抗BD的大容量优势，也宣示了坚守HD DVD标准的立场。由于标准的制定牵扯到相当庞大的商机，为争取更多谈判筹码，两阵营在统一标准的协商进行中仍旧会积极地拉抬各自标准的声势，造成协商的障碍。

新闻短评：新一代光盘标准如果合并，那么受益最深的就是消费者，不过为了各自的利益，这两家还是走不到一起。

E3展前索尼微软先开骂战

今年E3展前，三大硬件厂商对其对手的主机都展开了一场骂战，而SCEI对微软新主机更是以反讽的方式来形容，甚至称微软的主机只是半调子的"1.5版本"主机，而非正统的二代主机。他们认为微软为了赶着让Xbox360主机在2005年底推出，对新主机的硬件规划不具有前瞻性。还在延用目前DVD-9格式，新主机了不起只能称为目前Xbox的强化版。

新闻短评：先不管索尼骂的有没有道理，反正热闹大家是看到了。硬件厂商们的勾心斗角在此算是一个初步的呈现。

E3展，业界的天下三分隆重上演

5月18到20日，全球业界注目的E3展如期举办了。不用说，3大次世代主机纷纷登场。革命只是露了个面，而GBM却引起了人们的极大关注；PS3在16号就提前公开，其类似打印机的外形和貌似回旋镖的手柄也给人留下了很深的印象；Xbox360由于之前早就公布了外观，本次展会上的重点也就转移到了硬件的规格上，同时公布了大量的游戏影像。这一段时间里，其他新闻都变得无足轻重，所有目光都集中在了索尼和微软的较量上面。索尼的PS3有些后发制人的气势，其主机性能堪称梦幻，风头一下子盖过了微软。而任天堂干脆搞起了另类，把心思放在了游戏性上，主机性能与前两者完全不在同一档次。这届E3是有史以来最热闹的一次，三大主机同时亮相的盛况恐怕下次要等上5年左右了。

新闻短评：E3的声势浩大为人所共知，但实际的东西有多少还都是未知数。其中放出的消息也多为烟雾弹，硬件厂商为了压倒对方都使出了所有的手段，难免有些不实的宣传。

微软受挫竞标电影版《HALO》拍摄

在较早的一段时间，就有消息说微软准备将超白金大作《HALO》改编成电影，而且这个项目也一直在运作当中。不过可能是因为微软对于这部电影的期望太高了，因此在6月份寻找合作片商时的态度非常强硬，要求也比较苛刻。好莱坞的各大电影公司自然不买微软的账，最终微软自贬身价，以500万美元以及10%票房收入的价格将电影的拍摄权卖给了环球和二十世纪福克斯。

新闻短评：微软想要给《HALO》再次提高声势，同时也认为它是自己手中的摇钱树，不过好莱坞的影业巨头却不买他的账，微软这一段时间确实太傲气了，最后自己酿下的苦果还得自己来消化。



「一相对于Xbox360的消息大轰炸，PS3和革命似乎给人留下的大多为神秘感。E3展上，这两款主机虽然都展露出了不逊于对手的风采，然而少量的消息总有种仓促应战的嫌疑。

第三季度

SCE举办次世代战略发表会

SCE于7月21日在日本举办年度例行的PlayStation平台软硬件战略发表会"PlayStation Meeting 2005"，期间公布了PS2后期的相关举措、PSP的附加服务拓展以及PS3的规格和发售信息。"PlayStation Meeting"是由SCE所举办，用以向大众说明PS平台软硬件动向的年度战略发表会。以往的会中曾多次发表PS平台的重要消息，本次也不例外，只不过还是实在的东西少。

新闻短评：发布会其实就是一种宣传手段，不管有料没料，先把目光吸引过来再说，现在的社会，吹牛也能推过买卖。

《最终幻想XII》助阵"史艾派对2005"

在7月底举办的"SQUARE ENIX派对2005"展示活动中，超人气大作《最终幻想XII》的最新试玩版也来光临助阵了。在最近两次的国际级大型电玩展TGS 2004与E3 2005中，《最终幻想XII》都没有展出试玩版，让许多玩家对于开发进度方面有所疑虑。本次多达200台的试玩机台一扫外界的疑虑，不过发售日依然是个不解之谜。

新闻短评：FF12的号召力非一般游戏可比，本次的发布会也是念重重，虽然提供试玩，不过总是望梅止渴罢了。

马里奥兄弟诞生20周年纪念

今年9月份，马里奥问世就已经满20周年了，任天堂宣布于13日推出3款GBA的马里奥相关游戏作为纪念。在3款作品中，包括《Famicom Mini》系列的完全复刻作品《超级马里奥兄弟》，享有盛誉的《马里奥医生》，以及原创新作的《马里奥网球Advance》。另外，任天堂还公开了马里奥20周年的GBM特制面板，以及名师设计的T恤。

新闻短评：马里奥是任天堂最有代表性的游戏形象，20周年固然值得庆祝，同时也是绝不能放过的商机。

任天堂同时发布六款口袋妖怪游戏

E3过后，索尼和微软都有自己的消息发布，此时的任天堂也没闲着，索性同时公开了6款口袋妖怪新作的情况。其中除去《口袋妖怪 钻石/珍珠》这两款NDS作品之外，其余都是首次对外公开的原创作品。在这6款作品当中，既有该系列的正统角色扮演类续作，也有轻松的益智类和动作角色扮演类游戏。数量与种类之多创历代《口袋妖怪》作品公布之最。

新闻短评：任天堂不可能坐看他人风光，自己又不可能先公开自己的新主机，于是这次把公司的摇钱树请出来了，而且一次六"粿"。



PS3主机面临高成本制作难题

就在索尼吹嘘自己主机性能高的时候，国外的一份预测报告却揭了索尼的底。这份报告指出，由于CELL芯片的巨额投资，加上BD-ROM、RSX的高昂成本，每台主机的原始成本为494美元。即便是SCE对PS3的部分网络功能进行了削减，价格仍然不会低于410美元。因为当时Xbox360的售价传闻为299美元，有着如此悬殊的价格差距，另外Xbox360还会提前发售，一时间索尼似乎陷入了不利的境地。

新闻短评：这条新闻现在看来真的不算什么了，Xbox360所谓的299美元其实很不实惠，其实PS3也就比它贵10美元。

Xbox360套装价位公之于世

在德国举办的欧洲游戏展2005上，微软官方正式公布了Xbox360主机以及各个主机配件的售价。Xbox360将分为两个不同配置的版本，售价分别为"精简版"299美元和"标准版"399美元。这两个价格相差100美元的套装，其内容自然也相差很多，此时再与PS3相比，其实还真没有什么太大的优势。

新闻短评：眼看东京电玩展即将召开，微软索性把该说的都说了，起码能再一次聚集人们的目光，也表示主机即将发售，大家快准备好银子吧。

GameBoy Micro九月缤纷登场

自从在今年的E3展上首次亮相之后，GameBoy Micro便鲜有新闻面世。而就在8月中下旬，任天堂接连公布了其在日本和北美的发售时间和价格，分别是日本9月13日售价12000日元，美国9月19日售价99.99美元。本次公布的价格与之前的预测存在非常大差距，任天堂这次的销售策略实在让人捉摸不透。

新闻短评：任天堂在这一段时间似乎一下子变得贪财了许多，不过值得欣赋的是就算如此仍然有元最的人捧场。

2005东京电玩展大量次世代游戏试玩

9月16日，为期3天的2005东京电玩展终于召开了。相对于今年的E3，本届TGS上可以说是猛料不断。首先在展会的基调演讲上，岩田聪公布了革命的手柄。彻底打破传统游戏理念的任天堂宣布要让所有人都能用革命来丰富自己的生活。其次就是大量的Xbox360游戏都提供了试玩，微软意图让玩家感觉到次世代已经近在咫尺。而索尼则带来了不少游戏的演示画面，并在现场展示了PS3的实际游戏运行能力。本届东京电玩展是微软与索尼正式较量的开始，同时也是任天堂走转型路线的开端。三分天下的局面似乎已经变成两强相争，而任天堂的观棋不语，也让人琢磨不透到底这位游戏界的元老在酝酿着什么样的计划。



索尼各部门减耗裁员为游戏让路

9月22日，索尼在东京举办了经营方针说明会，会中发表了新的组织再造计划，预计裁员1万人，出售关闭11处制造工厂，退出获利不佳的15个事业领域，减少20%的电子产品型号，未来索尼将以电子产品、游戏、电影、音乐4大领域的事业为主要发展方向，并且近期将动员旗下部门的力量，以确保PS3明年春季顺利上市。

新闻短评：索尼高层大换血之后改革方案也层出不穷，没想到最终支撑索尼公司的还是久多良木健这个倔脾气。

第四季度

微软“X05”公布“最后一波”重磅新闻

由微软举办为期两天的“X05”Xbox软硬件发表展示会于10月4日在荷兰首都阿姆斯特丹正式开幕。会中，微软以超越E3与TGS的展出规模，发布了包括360主机外围等硬件，以及自家与加盟厂商所制作的最新游戏，并展出了许多构思奇特的主机外观。不过与Xbox360同步上市的游戏阵容尚未确定，微软方面表示将会有15到20款左右，年底前还会有多款游戏陆续推出。在距360发售仅有1个多月的时间里，本次发表会也成为了主机发售前的最后一次出展。另外，本次的发表会还在现场公布了关于电影版《光环》的最新消息，该片现于新西兰拍摄，预定在2007年夏季上映。

新闻短评：微软今年的次世代宣传攻势真不算小，前后大大小小也得有十来次，本以为这回是微软最后一回为Xbox摇旗呐喊了，没想到微软后来在日本又让Xbox360露了一面。

“2005年秋季NDS研讨会”公布百款大作

任天堂于10月5日在东京有明TFT展览馆举办了针对业界人士的“2005年秋季NDS研讨会”。除发表了NDS未来的发展方向与经营策略外，还公布多项与NDS联机服务相关的新信息，以及百款以上的NDS新游戏。如《圣剑传说DS》、《信长之野望DS》、《大航海时代》、《真三国无双DS》、《逆转裁判4》、《天诛》等知名作品都在现场公布了影像资料。另外，NDS无线网络服务计划也引起了人们的关注。任天堂社长岩田聪这次正式宣





布，日本地区的无线网络服务“任天堂Wi-Fi联机（Connection）”将于11月23日正式展开，并提供了三种联机方案。

新闻短评：东京电玩展之后，任天堂暂时没有什么新鲜的消息出炉，于是又把NDS搬出来撑撑门面，不过NDS倒还真给任天堂争气。

最终幻想公布三款掌机移植计划

SQUARE ENIX在10月中旬发表，将把于任天堂SFC主机上推出的“最终幻想”4、5、6三作尽数移植到GBA上发行。本次预定推出的GBA版《最终幻想IV for ADVANCE》，除了完整移植SFC版的内容之外，还加入多项改良。同时SQUARE ENIX也将与任天堂合作，推出由知名画家天野喜孝所设计的特制GBM面板。GBA《最终幻想IV for ADVANCE》预定12月15日发售，定价5040日元（含税）。至于《最终幻想V》和《最终幻想VI》，目前只是公布了移植计划。至此，SFC上的3款《FF》系列终于在GBA上全部到齐。

新闻短评：GBM的推出无疑会延长GBA这代掌机的寿命，而《最终幻想》系列便是延年益寿的良药。

首个针对PSP的破坏性木马程序出现

防毒软件大厂赛门铁克（Symantec）于10月7日正式发表，该公司已确认首个针对PSP主机的木马程序“Trojan.PSPBrick”的出现。该木马程序是通过非官方PSP应用程序的流通管道散布，当玩家下载该程序并于PSP上执行时，该程序会将PSP系统软件内的数个重要核心程序删除，导致PSP无法正常开机运作。不久之后，SCE方面便表示，他们已经在放出的2.01版系统软件中加入了阻挡该病毒危害的程序。另外，由于该木马程序是使用者自行下载执行非官方认可程序的方式造成危害，并不在SCE的保修范围之内。

新闻短评：就在大家发现原来用记忆棒也可以玩PSP游戏的时候，有的人也发现了另外一条展示自己才能的道路，能够让PSP“中毒身亡”也是件了不起的事，只可怜那些转満盘立开心的玩家了。

3款主机宣布推出大陆行货版

索尼的PS2进驻中国后虽然屡屡受挫，但是在9月末却放出了要发行大陆行货版PSP的消息，并定于11月上市。另外Xbox360也传出了要在明年春进入中国大陆市场的计划。除此之外，神游方面更表示要与全球同步发售革命。这三款主机接连宣布要发售行货版，对于玩家来说自然是件大好事，同时也预示着中国游戏市场在逐步走向正轨。

新闻短评：消息的确是好消息，不过要看索尼承诺的时间过乎，不知道PSP会不会像当初PS2一样一波三折呢？同时也让我们更加担心另外两款主机的命运了。

Xbox360再临2005世界计算机展

微软于10月26日开幕的日本“2005年世界计算机展”中，再次展出了Xbox360多媒体影音联机以及新一代Xbox Live的相关功能，这终于是其于日本上市之前的最后一次登台亮相了。微软这次虽然其于展出摊位上再次带来了Xbox360，但是由于这次展会并不是以游戏为主，因此展出的重点摆在了Xbox360与MCEPC产品的多媒体影音联机播放功能，以及新一代Xbox Live的实时信息传送服务等项目。

新闻短评：面对微软如潮的宣传攻势，谁也不敢保证这真是最后一次为新主机做大规模的宣传，反正微软有钱，他愿意花钱谁又拦得住呢？

盛大推出三大家庭娱乐平台



↑盛大推出这款掌机的构思绝对足够新颖，由于缺乏软件商的支持，所以这款掌机的主打方向也就成了多媒体功能，甚至把网游也搬到了掌机上。

2005年10月18日，中国领先的互动娱乐传媒公司上海盛大网络发展有限公司带着他们最新的全线互动娱乐产品亮相于在北京召开的中国国际通信展。本次盛大在通信展上一次公开展示了三大产品线。首先是EZ Pod，将PC平台升级为综合互动娱乐功能的娱乐平台；其次是基于英特尔架构、面向3C融合、定位于电视与宽带平台的“宽带娱乐电脑”EZ Station，即外界期待已久的“盛大盒子”；令人惊喜的是，盛大还首次公开展示其基于无线技术、融合多种随身娱乐功能的掌上网络娱乐终端EZ Mini……盛大的举动表明他们已经开始向国外的互动娱乐产品发起了挑战。

新闻短评：看到中国的公司能够有此作为，我们当然都非常高兴。不过当我们看到EZ Station售价6850元时，又不禁担心盛大的市场定位究竟要面向什么人？

《电软》获得最佳游戏平面媒体大奖

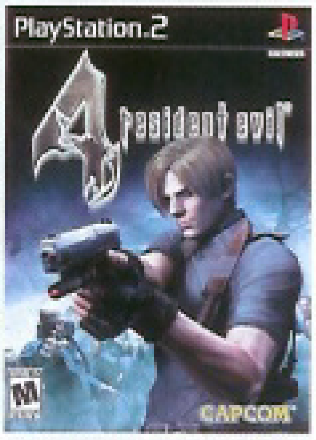
10月27日晚19点，2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选大赛——“金翎奖”的颁奖典礼在北京海淀剧院隆重举行，国内游戏产业政府主管部门的领导、国内外著名的游戏企业代表、国内外极具影响力的媒体记者、游戏爱好者代表近千人参加了本次颁奖典礼。其间大会颁发了14个奖项给参加2005年ChinaJoy展的游戏作品，《电子游戏软件》也获得了“最佳平面媒体”的嘉奖，成为国内唯一一家获此殊荣的电视游戏平面媒体。

新闻短评：2005年即将过去这个奖项的获得也算是对所有《电软》编辑辛勤工作的一个肯定。我们之所以把这条新闻放在本次回顾的最后是希望读者也能看到我们的努力，并请相信我们在未来的一年里会做得更好！

无责任评选——2005年度12颗璀璨明珠

——从独特的角度审视今年的是非功过

艰难移植奖 ★生化危机4　PS2　CAPCOM★



去年年底，当CAPCOM宣布最后一款GC独占作品的BH4将于05年年末移植给PS2，顿时业界一片哗然，原因有二：首先自然就是对CAPCOM一再"背信弃义"的指责，另外就是对CAPCOM能否将这款号称完美的作品顺利移植到PS2上。当大家亲眼见识到GC版生化4绝高的品质之后，许多人更是对PS2上的移植版素质持悲观态度。事实早已证明，现役的三大主机中，PS2的硬件性能要低于XBOX和GC，而且差的不止是一星半点。终于，PS2版生化4在万众瞩目之中登场，CAPCOM的诚意也终于得以证明。依照惯例，新要素的追加是必然的，而这次特别追加的ADA篇流程不但满足了FANS们对她的强烈好奇心，五章的长度也很够意思了。接下来说说大家最关注的游戏画面，这次CAPCOM绝对已经尽可能的发挥了PS2的机能极限，游戏中的画面和环境氛围营造大致看起来与GC版相差无几，不过细看的话还是能发现区别的，比如树枝大幅减少，光源效果几乎为零等等，不过这毕竟是受限于主机的先天性能不足，能够将BH4移植到这个份上，足以显示出厂商的诚意了。一个看似逆天的游戏移植任务能够达到这种高度，此大奖自然非它莫属了。



入围作品　实况足球·胜利十一人　PSP　KONAMI

人定胜天奖 ★旺达与巨像　PS2　SCEA★



其实如果早半个月颁发这个奖项的话，就铁定非《战神》莫属了，不过《旺达与巨像》的出现，使我们考虑再三之后还是决定颁发给后者。尽管题材同样是凡人对抗几乎不可战胜的神或是怪兽，在这方面旺达比战神要做的更加彻底：战神中好歹还有一大堆的杂兵等着克里托斯去收拾，而旺达要面对的全是清一色的超大个BOSS，没有杂兵会来碍事，每一场战斗都是实力极为悬殊的较量。十六个巨像BOSS中除了那两个体积虽小但实际非常危险的之外，剩下的十四个巨像随便挑一个出来在个头上都足以与战神中的BOSS匹敌；更为重要的是，克里托斯不管怎样还能直接攻击BOSS，而旺达的对手巨像们除了那极为细小的一丝弱点之外，我们根本无法伤它分毫。每一次与巨像的较量，我们更多的是花时间与对方周旋，费尽心机地去寻找其弱点，然后是在其巨大身躯上漫长的攀爬，每次终于来到弱点前蹲下按住□键蓄满力后那狠狠的几刀时玩家们往往都是用咬牙切齿的表情来发泄心中的喜悦——很奇特但也很真实，这不正是人们战胜老天爷后最直观的表现写照吗？



入围作品　战神　PS2　SCEA

费时耗力奖 ★第三次超级机器人大战α　PS2　BANPRESTO★



这是一个快节奏的时代，人们每天总是在奔波忙碌，已经很少有时间停下来好好休息休息或是再像以前那样拿着手柄坐在电视机前一呆就是大半天。于是，游戏也越来越向快餐化靠拢，大多数的游戏只要人们花费不多的时间就能轻松爆机；不过，仍旧有一些厂商制作出来的作品要求人们耐下性子投入大量的时间来玩。不论是DQ、FF那样的大型RPG，还是PM这样的育成和收集游戏，想要真正玩好了总得要一百多个小时；不过SRW α 3则绝对是这方面的极品了，要想真正完美，游戏时间肯定少不了N百个小时，小编自己将全部的休息时间都砸了进去都费了两个多月才终于达成，将费时耗力奖颁发给它，绝对的当之无愧！四个主角是每个人都得必须通一遍的，虽然其单独剧情只占总流程的三分之一左右，但是每个人的故事及其牵扯到的其他角色和游戏剧情都不相同，要想真正彻底了解到α 3的全部剧情，四周目是基本要求。四周目以后更是可以同时使用本作中的四名原创主角，可谓诱人吧？于是一不留神五周目就又过去了……



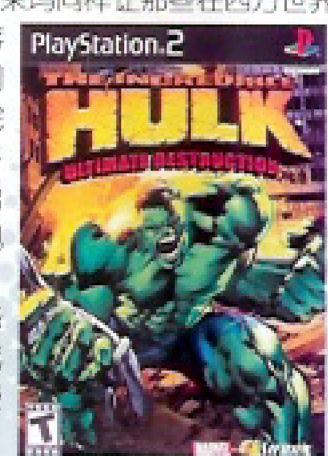
入围作品

任天狗	NDS	任天堂
超级机器人大战J	GBA	BANPRESTO

动漫改编奖 ★绿巨人　PS2　VU GAMES★



与以往一样，今年的动漫改编游戏数量也相当不少，而且有不少游戏的素质都还不错，比如龙珠Z3和前不久发售的龙珠最新作爆发；不过总的说来这些游戏名气虽响，质量也不错，仍旧还是摆脱不了原著的桎梏，太过依赖于原著本身。而改编自美国漫画《绿巨人》的同名游戏在这方面就要好上许多，尽管对我国玩家而言，日式漫画对大家的影响要远甚于欧美漫画，但好莱坞同样让那些在西方世界中大名鼎鼎的漫画英雄们为我们所熟知。这款游戏最大的特点就是自由度极高，不再像以前的同类作品那样受限于剧情发展，玩家既可以选择完成剧情，也完全可以在城市中我行我素地大闹一场，数量众多的迷你游戏使游戏的可玩性大幅增加。而各种特殊技能不但花样繁多同时也极具观赏价值，不论是用普通攻击还是使用特殊技能，甚至只是单纯的跳跃、走壁等动作都无不让人感受到其独有的超高爽快感。《绿巨人》最大的成功，就是其在游戏性上的成功，这一点，对动漫改编作品而言更是难能可贵。



入围作品

龙珠Z3	PS2	BANDAI
龙珠Z·爆发!	PS2	BANDAI
火影忍者·漩涡忍传	PS2	BANDAI
幽游白书FOREVER	PS2	BANDAI
终极蜘蛛侠	PS2	ACTIVISION
神奇四侠	PS2	ATARI

寒心失望奖 ★格兰蒂亚3 PS2 SQUARE·ENIX★

SS上的《格兰蒂亚》，曾经号称可以与FF7匹敌甚至超越之的大作，虽然最终成品实际上还是比FF7略逊一筹，但这并不妨碍人们牢牢记住这款伟大的游戏，游戏开发商GAMEARTS和游戏中特别强调的冒险精神也从此铭刻在了玩家们的心中。DC时代的《格兰蒂亚2》是一款争议相当大的作品，剧本的过于晦涩以及人物性格刻画上的失败，使得大多数玩家对其颇为不满。正是因为1代的杰出表现和2代的失败，才使得玩家对第3作抱有了相当的期望和关注，而原开发商GAMEARTS在并入本来最大的竞争对手之后的表现会怎样，也同样令人期待。然而实际游戏发售之后，买回家一玩立马就能感觉出不对劲，尤其是在玩了一段时间之后更是觉得其与格1的风格貌合神离。主角立志做一名飞行器驾驶员冒险的设定原本很不错，可实际游戏时就会发现世界观要比想象中小得多，而且流程中处处都能感受到制肘，被游戏设计师牵着鼻子走的感觉太明显，玩起来根本放不开。只能算是中等偏上的游戏素质和平淡无奇的剧情，再加上之前对其过高的期望，正好应了"希望越大，失望越大"那句老话。



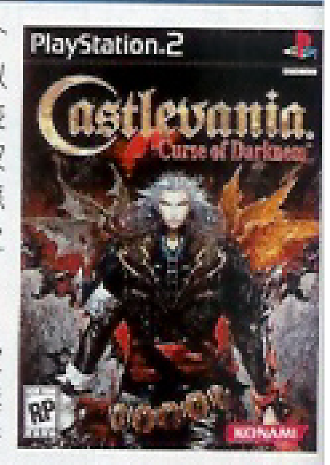




入围作品 兰古瑞萨3 PS2 SQUARE·ENIX

屡败屡战奖 ★恶魔城·黑暗的诅咒 PS2 KONAMI★

恶魔城到底适不适合做成3D游戏？这是一个见仁见智的问题。不过就大部分玩家们的意见以及小编们的个人看法而言，还是2D作品更适合表现恶魔城那种独特的感觉。然而前作《无罪的叹息》的失败显然动摇不了KONAMI将家用机上的恶魔城3D化的决心。这次《黑暗的诅咒》，厂商之所以一再强调本作会尽量贴近"月下"的风格，除了"月下"本身是公认的系列第一杰作之外，以此来转移玩家们的视线，减轻大家对本作再次3D化的抵触感恐怕也是一大原因。从实际游戏素质来看，虽然通过加入使魔系统和铸造系统等新要素丰富了游戏的耐玩性，但就3D游戏本身的刻画而言仍旧没有多大进步。作为一款3D动作游戏，这次的场景氛围刻画效果只能算是一般，而人物跑动时别扭的姿势以及攻击动作造型都让人不爽，砍中部分怪物时喷出的血液更是让人联想到了《NANO BREAKER》……不管怎么样，KONAMI这种屡败屡战的顽强作风还是值得表彰的，只是希望其不要一条道走到黑的好。





入围作品 幻侠乔伊系列 PS2/NGC/DS/PSP CAPCOM

乱七八糟奖 ★NAMCO X CAPCOM PS2 NAMCO★



自任天堂的全明星系列发售以来，"乱斗"型的游戏就开始层出不穷，最常见的，是同一个厂商将其旗下的著名角色们集中起来纳入到一款游戏中，跨厂商间的角色友情客串通常也只是少数那么一两个登场。像当初号称"格斗游戏梦幻对战作品"的《CAPCOM VS SNK》和《SNK VS CAPCOM》那样大规模的乱斗可谓相当罕见，不过这种将不同风格不同系统作品中的角色捆一块的乱斗类游戏的素质就很难把握了。今年年中由NAMCO推出的"NXC"就是一款几乎集结了两家著名厂商所有人气角色的超大型乱斗作品。之所以做成一款S·RPG类型的作品，恐怕也是厂商考虑到了登场角色太多，别的类型的游戏不适合加以表现。可惜本作角色多则多矣，游戏中给人的感觉又岂是一个"乱"字了得？别扭又费事的战斗系统就不多说了，登场角色虽然多，但绝大部分几乎都是走马观花式的走个过场而已，真正激动人心的地方太少，原来的角色再怎么有名，失去了发挥个性的空间也就只能成为一个又一个的脸谱了，再加上厂商在本作中原创角色们实在让人不敢恭维的"帅气"长相……可惜了那些鲜明的人物，也可惜了本作原本应该很好的创意。



入围作品 NEOGEO大乱斗 ARC SNK PLAYMORE

虎头蛇尾奖 ★源氏 PS2 SCE★

日本著名游戏设计师冈本吉起、离开CAPCOM之后成立的新公司"游戏共和国"、以及女主角静御前超漂亮的外貌，这些要素都足以引起玩家对《源氏》的关注了。而游戏的实际品质也确实很高，前期亮丽柔和的环境描绘在同类作品中非常少见，极为漂亮的画面让人感叹本作不用高清电视玩是在实一大浪费。游戏的操作感也不错，简单的系统设定使得玩家们很容易就能够上手，"神威"系统的引入实际上也就是鬼武者"一闪"系统的简化版，让更多玩家体会到了一闪的乐趣。再加上可以切换角色进行游戏等设定，确实是一款不可错过的好游戏。不过本作最致命的缺陷就是流程太短，实在是太短了！当初负责制作本攻略并第一个将其打穿的荇菜告诉大家游戏只有三章时，几乎没有人相信并纷纷怀疑其是BAD ENDING，结果当众人回家亲自一试才发现，还真的是只有三章啊……游戏再好，这不到半天就轻松爆机了，也实在是让人有点接受不了，毕竟这不是FTG，也不是STG。难怪当初D商自制的汉化版这么快就跟着发售了，看来这种虎头蛇尾的游戏对我们而言，但是有所失必有所得了（笑）。





入围作品 愿为你而死 NDS SEGA

理所当然奖 ★真三国无双4·猛将传 PS2 KOEI★



在大学校园里念了四年书，课本上的东西记下来的不多，倒是学会了怀疑那些看似权威的东西，这如今，也已经成了一种生活态度；然而，这世上毕竟还是有极少的一些事情是不容置疑、神一般的铁则，比如，光荣公司出了无双就必然会再接着出猛将传。无双系列出猛将传这个“优良传统”，最早是源自真三国无双2的，所谓的“猛将传”，说白了其实就是PC游戏中常见的“资料篇”。三国历史中可供发掘的素材是如此之多，因此光荣从来就不必用找不着东东来出猛将传而发愁，新武将、新武器、新道具、新模式的加入，几乎已经成了猛将传中必备的几大要素。光荣将无双的优良传统也带到了战国系列中，不但仿照真3S出了战国无双，也“照例”推出了相应的猛将传来骗钱。说骗钱，可能多少过分了那么一点点，毕竟有那么多人就愿意挨这一刀；也不用管其到底有没有骗钱，反正光荣的猛将传还是照样出，银子照样赚。曾经有同事开玩笑说：“以后光荣出猛将传这种事情咱们就不用特别报道了吧，反正早已是理所当然之事了。”



入围作品		
忍者外传·黑	XBOX	TECMO
义经英雄传·修罗	PS2	FROMSOFTWARE
毁灭战士3·恶魔复苏	XBOX	ID SOFTWARE

望穿秋水奖 ★星际争霸·幽灵 XBOX BLIZZARD★



在游戏界，说到喜欢“跳票”的厂商，人们往往会想到任天堂或是ENIX，如果把“游戏界”这个定义进一步延伸，比如将PC游戏也包括进来的话，再一提“跳票王”这项桂冠，相信只要对这方面稍有了解的人十有八九都会报出暴雪“BLIZZARD”的大名。星际争霸在PC游戏界是绝对经典的神作，对于当时非常重视PC玩家市场的微软XBOX事业部的人来讲，能够让暴雪这样的公司为XBOX开发一款与星际争霸相关的游戏，即使只是外传也足够是一大胜利了，毕竟“暴雪制作，必属精品”是被业界奉为教条的准则。然而暴雪“跳票王”的独有“劣习”似乎被大家遗忘了，或者说，谁都没能料到其就算再怎么跳票也不会拖上这么长一段时间。当初第一次公布“幽灵”开发计划的时候还是01年的TGS展上，之后就是每年例行的发售日延期计划发布，就在前不久，暴雪再次发布了关于本作的一些情报并表示将于06年内发售，尽管没多少人真会相信这一点，但对许多玩家来说，即使是海枯石烂，他们也仍然会执着地等待下去……



入围作品		
最终幻想12	PS2	SQUARE-ENIX

复刻主机奖 ★PSP★

游戏这个东东，虽然是以软件为载体，但离开了硬件照样行不通，所以本次回顾我们特意为硬件准备了一个特别的奖项——“复刻主机奖”，PSP没有任何疑义的当选。没错，PSP是发售才刚刚一年的“新”掌机，而且还是“掌机丽贵”，能用16：9的屏幕看电影、能听MP3、能上网、甚至通过再邪乎一点手段还能用它来玩老任掌机上的游戏，不过单就游戏而言，单就PSP自己的游戏而言，上面卖的最好、已经发售的游戏中占相当比例的都是复刻游戏。PSP发售之初确实还推出过不少新作，可之后似乎就陷入了无休止的复刻怪圈；难道据说可以媲美PS2的硬件性能必须通过复刻家用机上的作品才能体现？拜托现在已经不是16位、32位机时代了。又或者索尼根本就没打算通过纯粹的游戏素质比拼来挤对任天堂的掌机市场，比如玩多媒体玩你老任掌机的模拟器？可人家微软的XBOX讲DIY也照样推出了许多经典的原创游戏呢。小编认识的一个朋友，PSP玩的非常的转，经常自己改机子改得不亦乐乎，接着突然有一天看到其MSN上的个性签名换了：“除了听MP3，PSP还能干些什么？”





入围作品	
PS2	GBA

真实模拟奖 ★任天狗 NDS 任天堂★

现在游戏类型多了，每一个类型经过数年的进化也都有了不小的进步，其中模拟类的真实还原度更是大幅提高，而首推的就要数NDS上的百万大作《任天狗》了。这款游戏绝对是目前所有“电子宠物”类的佼佼者，而且它有不同于一般的电子宠物那样饲养一些形象另类的虚拟动物，而是百分之百还原了真实生活中的宠物狗，种类有20种以上，并且赋予了每一只狗狗不同的性格。玩家能够做的包括喂食、散步、训练、玩耍、给狗狗洗澡……总之除了你不能让它帮你拿拖鞋和报纸外，真实的狗能做什么，它也能。《任天狗》在所有模拟类型的游戏中非常注重的就是人与宠物之间的交流，这也是以前多有同类型游戏所缺乏的。通过触摸、训练和一同玩耍，玩家仿佛真的在饲养一个活生生的宠物，同时其中的狗狗也会对主人产生“感情”，由一开始的淘气变得越来越能了解主人的意图，并且也能对主人说出的命令，做出及时的反应。这款游戏是需要你每天都抽出一小时左右的时间来“照顾”的，也给你的生活带来了温馨的感觉。





《任天狗》分为三个版本发售的做法非常符合任天堂的作风，不过忠实的玩家依然很捧场。

入围作品		
超执刀	NDS	ATLUS
孤岛冒险	NDS	KONAMI

特报 SCOOP 行货Xbox360上市时间独家公开

本刊讯　根据先前的传闻，Xbox360行货中文版很可能明年会在中国大陆推出，不过最近我们再次得到来源于业界内部的独家可靠消息称，该主机的确切上市时间为2007年，而并非像一开始想象得那么乐观。

在索尼的PS2进入中国不久之后，微软方面就曾经有过将Xbox也投入中国市场的考虑，而这一想法在今年夏天的ChinaJoy展上也得到了微软官方的认可。不过由于中国游戏市场较其它地区有着自己的特殊性，因此微软在涉及这一领域时需要更多的准备。现在看来，Xbox进驻中国几乎已经没有可能了，微软只能选择拿Xbox360作为打开中国游戏市场的敲门砖。但如果抢在第一时间同步发售，那么价格方面便很难降低，根本不可能适应这边的市场需求，另外软件的汉化也需要一定时间来准备，以确保主机上市时有足够的软件支撑。所以上市时间不会像先前传闻的那么早，时间将会延后一年。另外据内部人员透露，Xbox360行货中文版的设计架构与海外版相比完全不同，首先软件不可以通用，其次也有一部分更为复杂的设计，按照他们的说法就是"具体的特殊架构做法会比神游更激烈"。也就是说不仅软件有版本的区别，另外还有其它的特殊限制。这样的做法无疑是为了抵制盗版以及配合国内的游戏分级制度。

据称，微软的中国游戏工作室在明年会正式成立，并且目前在微软的官方主页上，也刊登出了招聘在中国工作的市场拓展经理和产品开发经理这两个职位。而且微软在招聘信息中明确指出，应聘者要对中国的市场有一个明晰的了解，具备信息收集和综合分析的能力。看来微软这次是在吸取了索尼的失败经验后，希望通过对中国游戏市场的充分认识来确保打赢这一场次世代战争。





特报 SCOOP EA举办亚太地区游戏发表会 最新作《Black》首次神秘曝光

本刊讯　EA公司于11月3日在香港兰桂坊举办了针对亚太地区媒体的游戏发表展示活动"EA Imagine"，会中除发表EA的经营现况以及各游戏领域的未来展望之外，还展示了16款EA近期的强档作品与2款正在开发中的游戏。本次是EA首度在亚太地区举办此类的媒体发表展示活动，显示出EA对于亚太市场的重视。

本次试玩平台包括PC、PS2、Xbox、Xbox360与PSP，共展出16款游戏，而在独立的展示包厢，则展出了《教父》与《Black》这两款开发中游戏。《教父》是由同名的电影经典名作所改编的游戏作品，我们在以前也介绍过很多次，而本次公布的PS2与Xbox双平台游戏《Black》则是先前从未公布过的神秘大作。该作在现场以非常保密的封闭方式展出，本游戏是以戏剧化的好莱坞枪战电影为概念，游戏中不论敌我双方，都有着极强的火力。自然环境也成为游戏的致胜关键，场景中的所有对象都将随着火力的射击而破损、崩塌或爆炸，提供给玩家具备高震撼力的游戏体验。现场由EA英国Criterion工作室市场总监RoyMeredith为来宾展示与解说本游戏。

EA是全球最大游戏发行商，其独立研发的游戏种类与数量都非常可观，在整个游戏界的地位也举足轻重。本次专门针对亚太地区媒体所举办的发表会，除了显示其丰硕的游戏开发成果，以及跨平台游戏开发能力之外，也显示出EA对于亚洲市场更为积极的拓展计划。





事件 EVENT 索尼加强游戏市场争夺力度 调查显示英国玩家更期待PS3

本刊讯　日前，据一项由英国伦敦经营研究预测调查报告公司xtn data在今年9月份所公布的调查报告显示，英国玩家对于次世代主机PS3的期待超过了Xbox360百分之五。

这项报告的结果来自于xtn data对1000位英国受访者所作的抽样调查，其中一项询问他们打算购入哪一台次世代主机时，有32%的人表示他们计划购买PS3主机，27%的人支持Xbox360主机。不过xtn data在这项调查表里没有将任天堂的革命列入其中。xtn data创办人Greig Harper表示："尽管微软尽力让Xbox360赶在PS3之前在欧洲上市，并且选择在重要的圣诞节期间推出，但我们的调查结果依然对微软不太乐观。

此外，有约占11%的受访者表示他们曾经非法下载过游戏，而《横行霸道 圣安德列斯》更以平均每小时被下载高达75次位居被非法下载游戏之首。

软件 SOFTWARE 《死或生4》无缘美版首发游戏行列 "世界最美丽"特典为其挽回颜面

本刊日本专讯　在日前公布的北美Xbox360游戏首发名单中，《死或生4》的缺席的确令人遗憾。然而在12月10日即将推出的日版却会给玩家带了更大的惊喜。TECMO在日前宣布预约该游戏日版的玩家将会获得预约特典礼品——"世界最美丽"收藏画册。

本次公布的收藏画册共有两本，只要从即日起预约购买该日版游戏就能得到两款"世界最美丽"画册礼品，这两本特典封面分别为人气角色Kasumi和Ayane，并且数量有限，送完即止。日版《死或生4》12月10日推出，售价为8190日元。





特报 SCOOP Xbox360主机上市倒计时新闻大轰炸

本刊讯　11月22日，Xbox360即将在美国发售，自此游戏终于踏入了次世代的大门。而在这之前，微软也为这台众所瞩目的主机登场做好了一切的准备。大型的发布庆祝活动、豪华现代的游戏体验馆、乐观的销量估计……微软有信心在接下来的主机大战中拔得头筹，那么玩家也就有好戏可以看了，下面的几条新闻就是微软近期为给360上市做准备的一些举措。

次世代主机的沙漠庆典

为了庆祝22号的新主机发售，微软于11月8日宣布，将于美国加州的摩哈维沙漠举办Xbox360上市庆祝活动“Xbox360 Zero Hour”，其间将招待3000名玩家共同参与这项庆典活动。

“Xbox360 Zero Hour”预定于11月20日的日落之后于加州摩哈维沙漠正式展开，并一直持续到北美Xbox360发售日的22日凌晨00:01为止，活动时间将超过24小时。

庆典现场将设置数百台试玩机，提供数十款同步上市的游戏试玩，其中也包括众多支持Xbox Live多人联机的游戏，让所有与会玩家尽情体验Xbox360的游戏乐趣。除试玩之外，还将举办一系列的主题娱乐活动。而为了让参与本次活动的玩家不至于错过第一时间购入Xbox360主机与游戏的机会，现场也会有合作零售商BestBuy提供主机外围与游戏等软硬件的订购服务。

XB360目标90天达成300万台销量

微软家庭娱乐事业部财务长BryanLee，在11月8日所举办的HarrisNesbitt媒体与娱乐研讨会中，对与会的投资者们表示，微软预估Xbox360将能于发售后的90天内卖出300万台。

BryanLee称，微软的目标是在北美上市后90天内达成全球275～300万台的销售量，预估主机外围与游戏等相关软硬件的销售将达到15亿美元的规模。另外，BryanLee也提到Xbox360主机的生产制造相当顺利，符合原定的销售计划，预估在本会计年度内（2006年6月底前）达成450到550万台的销售量。先前微软方面曾表示希望Xbox360能达成长期稳健的销售，而不是只在发售初期有着爆炸性的热销，后续却陷入长期的冷清局面。

“Xbox360会客厅”豪华开张



1微软为这个体验关馆配备了非常现代的设施，在这里，玩家将会体验到步入未来的梦幻感觉。

微软于东京表参道上所设置的神秘建筑物，现已正式定名为“Xbox360会客厅(Lounge)”，并于11月1日正式开张，2日起开放给民众参观。预定开放至明年1月15日，营业时间为每日11：00到22：00，节假日也照常营业。

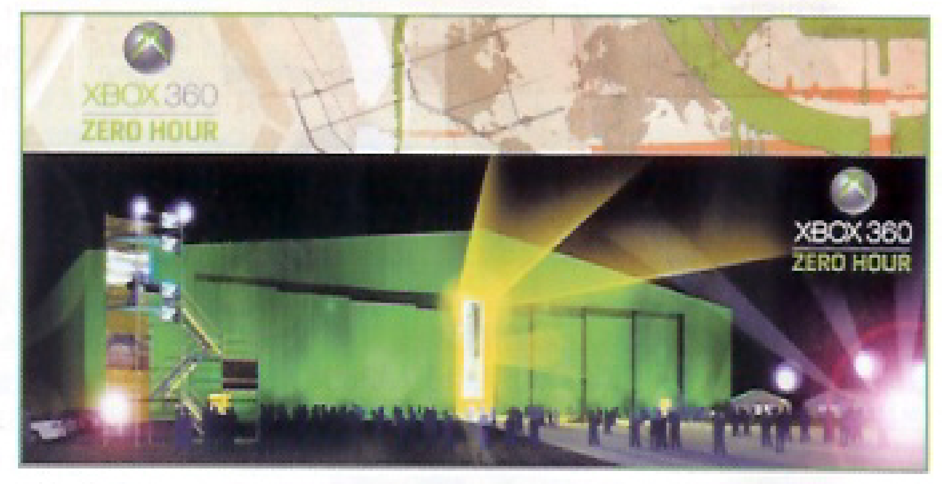
“Xbox360会客厅”内设置有多台Xbox360游戏试玩机台，同时也为来宾提供诸如咖啡、点心一类的饮料和小零食，参观者可以轻松休闲地边享用饮料点心、边试玩Xbox360的游戏。除了一般的直立式试玩机台之外，还设置有以客厅方式所布置的沙发与大尺寸电视的试玩区，让玩家能充分体验家庭娱乐的感觉。

目前该会客厅提供试玩的游戏包括《九十九夜》、《全民派对》、《凯密欧传奇》、《真三国无双4特别版》、《山脊赛车6》、《摔跤王国》，并将在未来提供更多即将发售的各类游戏。

Xbox 360向下兼容测试启动

在主机规格发布之初，微软就宣布Xbox360具备向下兼容的能力，日前为了证实这一点，微软已于Xbox官方网站中正式公布了第一批Xbox360向下兼容的名单，共计有213款Xbox游戏确认可于新主机上运行。这次所公布的名单只是第一批，未来还将会进一步测试剩下的数百款游戏。想要使用Xbox360的向下兼容功能，则必须为新主机装备硬盘。向下兼容功能还支持Xbox Live，因此可以实现Xbox360与Xbox的跨平台联机游戏。

本次向下兼容的处理是只能运行在名单内出现的游戏，当放入未在名单内的游戏时，系统将会显示警告信息并拒绝执行。未来微软将通过Xbox Live或者是自行下载烧录更新光盘的方式来定期更新，提供更多游戏的兼容能力，最终目标是提供所有Xbox游戏的向下兼容执行功能。



北美地区Xbox360上市游戏名单

微软于11月15日发布新闻表示，将在 11月22日于北美地区同步推出18款Xbox360游戏，并且其中有部分游戏甚至比主机还早推出。此外，在同一天还将推出12至15款不等的Xbox Live Arcade小游戏，以及13款周边配件。

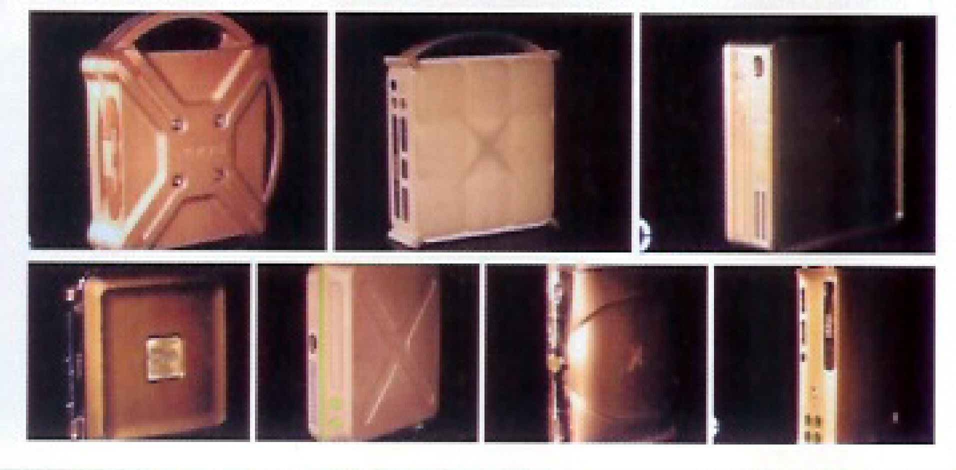
■18 款北美地区首发游戏

游戏名称	厂商	游戏名称	厂商
《天空3》	2K Sports	《极品飞车 最高通缉》	EA
《使命召唤2》	Activision	《冰上曲棍球2006》	2K Sports
《背罪者 罪恶起源》	SEGA	《完美黑暗 零》	Microsoft
《FIFA足球06》	EA	《金刚》	Ubisoft
《枪火》	Activision	《世界街头赛车3》	Microsoft
《凯密欧传奇》	Microsoft	《雷神之锤4》	id Software
《美式足球联盟06》	EA	《山脊赛车6》	NAMCO
《NBA 2006》	2K Sports	《泰戈尔伍兹06》	EA
《NBA LIVE 06》	EA	《托尼霍克滑板 美国精神》	Activision

北美地区Xbox Live Arcade首发游戏包括：《Geometry Wars：Retro Evolved》、《Mutant Storm Reloaded》、《Joust》、《Gauntlet》、《旋转泡泡球 HD》、《宝石方块 2》、《Bankshot Billiards 2》、《Outpost Kaloki》、《Hardwood Backgammon》、《Hardwood Hearts》。以上小游戏均有试玩版可供玩家下载试玩后再决定是否购买。至于首发周边则和原先公布的大致相同。

小花絮：360落选造型曝光

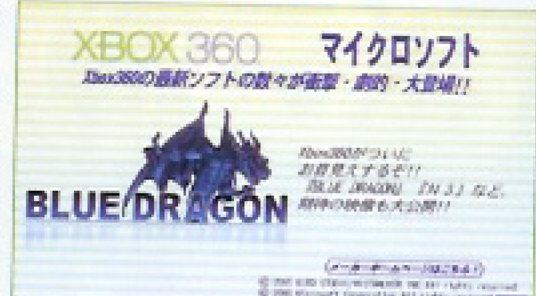
目前，在英国国家广播电台（BBC）所制作播出的电视节目中，首次公开了数款未被微软正式采纳的Xbox360主机造型设计。360在设计之初，至少有7款未被正式采纳的主机造型，每款都采用直立摆设的设计，也都采用白色等浅色系的配色，并且体积也比上一代主机要小很多。在这7款当中，其中有两款采用了提把的设计，与任天堂NGC主机类似。而其中1款比较接近实际量产版Xbox360主机的造型，其余6款则与现行主机造型有很大的不同。另有1款曾经在先前微软内部会议的照片中出现过。





"JUMP FESTA 2006"下月召开 坂口博信力作《蓝龙》决定出展

本刊日本专讯　由MISTWALKER企划、ARTOON制作，微软游戏工作室发行的Xbox360角色扮演游戏《蓝龙（BlueDragon）》，现宣布将于12月中所举办的"JUMP FESTA 2006"活动中再次隆重展出。



《蓝龙》是款充满奇幻色彩的角色扮演游戏，并且由于有了坂口博信的亲自操刀和日本知名漫画家鸟山明担任人物设定，另外又有植松伸夫负责该作的配乐，于是本作成为Xbox360上极为受人关注的作品。本次微软方面宣布，将于12月17、18两日在千叶幕张展场所举办的"JUMP FESTA 2006"活动中，展出《蓝龙》的最新影片，这也是本游戏自7月底日本"Xbox高峰会2005"之后的第二次展出。

先前《蓝龙》的相关信息公布都只是展示了游戏的设定稿与部分CG图片，并没有展出过实际游戏画面，而且自7月以来就未曾发表过新的消息，在9月的东京电玩展中更没有任何的展出，因此本次相隔5个月之后的最新展出活动，便格外引人注目。



任天堂无线网络USB转接器发布 简单、安心、免费三大服务宗旨出台



本刊日本专讯　日前任天堂发布了NDS专用Wi-Fi无线网络联机的USB转接装置"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器（Nintendo Wi-Fi USB Connector）"，将于11月23日推出。

为了降低网络联机服务的进入障碍，任天堂特别提出"简单、安心、免费"三大宗旨，通过多样化的无线网络存取方案、简化网络设定、管制联机对象以及免除一切费用的措施，让玩家能轻易地享受网络联机的乐趣。该方案之一就是通过推出"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器"，让家中已具备PC与宽频网络联机，但没有无线网络基地台的玩家，能轻易的通过该装置让NDS联机上网。

该装置适用于执行WindowsXP操作系统且具备宽频网络联机的PC，只要将该装置安装于PC的USB连接端口，并安装好驱动程序与管理程序，即可通过PC的宽频网际网络联机，提供最多5台NDS进行Wi-Fi无线上网。该产品预定11月23日推出，定价3500日元（含税）。

"生化"导演再次涉猎游戏改编 《恶魔城》即将于明年在美开拍

本刊讯　欧美知名娱乐新闻网站Variety日前报道了美国一家电影制作公司Crystal Sky Pictures已经向游戏厂商KONAMI买下拍摄《恶魔城（Castlevania）》电影版的授权，并交由曾经编导过"生化危机（ResidentEvil）"等电影系列的英国导演保罗·安德森来负责编写剧本并执导《恶魔城》的电影版，不过该部电影何时完成以及演员阵容现在还未确定。



报道中指出，这部《恶魔城》电影版将着重描写吸血鬼德古拉伯爵（Count Dracula）的身世由来，以及描述吸血鬼猎人一族"贝尔蒙特家族（Belmont Clan）"是如何兴起并讨伐德古拉伯爵的。这部电影预计将在2006年年中开始制作，详细的演员名单尚未公布。该片的导演保罗·安德森先前执导的"生化危机"系列曾有着不错的表现，相信本次接拍《恶魔城》一定也会十分精彩。

米高梅正式宣布将发售BD格式影片 好莱坞HD-DVD支持率仅为对手一半

本刊美国专讯　美国好莱坞7大影业之一的米高梅公司，于11月9日正式宣布支持蓝光光盘标准。米高梅旗下拥有《007》系列、《与狼共舞》、《乱世佳人》、《沉默的羔羊》等知名电影作品，2004年9月被美国SONY集团联合其它三家公司共同投资收购，本次加入蓝光阵营也属意料之中。

本次米高梅发表了将随北美、日本与欧洲等地BD播放机硬件产品的上市，同步推出BD格式影片作品，不过具体的作品名单则尚未公布。目前好莱坞7大主要影业公司中，已有6家宣布将推出BD格式影片作品，仅剩环球尚未表态。而在竞争规格的HD-DVD方面，则有3家宣布将推出HD-DVD格式影片作品。相关支持信息如下：

电影公司	BD格式影片	HD-DVD格式影片
米高梅	预定推出	未表态
新力	预定推出	未表态
华纳	预定推出	预定推出
迪士尼	预定推出	未表态
环球	未表态	预定推出
福克斯	预定推出	未表态
派拉蒙	预定推出	预定推出

PS3采用史无前例的防盗版技术 正版游戏只能于一台主机上运行

本刊讯　据索尼获得的新专利信息表明，PS3游戏光盘有可能和Sony BMG的音乐CD一样拥有类似的数字版权保护技术，那就是每一张游戏光盘第一次使用后，以后也必须在同一台PS3上才能运行。

根据该项技术，游戏光盘第一次运行前会先运行一段鉴定代码来确认主机身份，然后记住拥有它第一次的主机，而以后则只有这一台主机才能执行其中的文件。这项技术对于防止盗版绝对是最有力的武器，不过其负面效果也值得考虑，那就是你再也无法将正版游戏与朋友们分享，而且如果你要更换主机，那么原来的软件也将无法读取。

鉴于存在以上实际操作方面的疑问，估计索尼高层不太可能会轻易决定采用这项技术，因为这样的后果很可能就是虽然防止了盗版，但正版的市场也好不到哪里去。



●英国电玩周边产品厂商Datel推出了PSP专用的4GB硬盘机，及大容量电池，这台4GB硬盘机的持续资料读取速率约为2MBps，转速为4200RPM左右；而电池则容量为3600mAh，这两款产品已于英国地区上市，售价为149英镑（约合人民币1600元）。

●美国任天堂近期举行了每年一度的游戏制作人高层会议。会上美国任天堂副社长Reggie Fils-Aime进行了讲演。他表示，革命纯粹是为了享受游戏乐趣而诞生的主机，所以和其它次世代主机相比价格会更实惠。



●《铁拳5 暗黑复苏》现发表将加入老角色"Armor King"。虽然在原来《铁拳4》的故事中，老迈的Armor King因故与新登场角色Marduk起冲突，而遭其击毙，并引发了King立誓为其复仇的剧情，如今却在《铁拳5 暗黑复苏》中重新登场参战，这的确令人意外。

●SCEH今日正式发表，将在近日推出一系列以PSP交互式卡通动画游戏系列作《YARUDORA Pocket》为主题所拍摄的真人版网络剧《心跳季节》。本次推出的《心跳季节》，是由香港知名导演李力持所编导，以拍摄电影的手法来制作，并由香港8位青春偶像演出春、夏、秋、冬4个故事。

特报 SCOOP SEGA举办秋季独家街机游戏展

本刊日本专讯　SEGA于11月2日在日本举办"SEGA Private Show 2005 Autumn"展览，展出了近期预定推出的多款街机游戏作品。包括《冲破火网Climax》、《VR战士5》、《PSY-PHI》等比较受关注的作品，不过由于在前一段时间的日本AOU展中，这些作品已经先行展出过，所以本次展会的影响力并不是很高，算是SEGA花钱为自己做的一次宣传。

继承与创新的《冲破火网Climax》

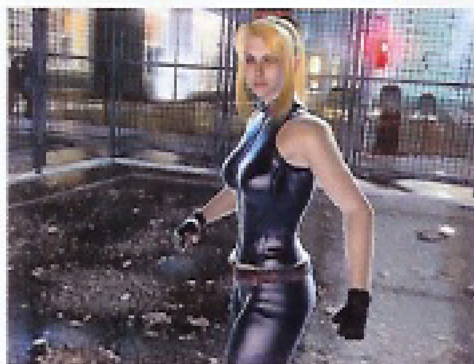
日前正式发表将重出江湖的《冲破火网(After Burner)》，现正式定名为《冲破火网Climax》，这款游戏采用SEGA所发表的大型电玩新基板"LINDBERGH"所制作，承袭了1987年所推出的原作，玩家将操作美国知名的舰载机F-14雄猫战斗机，以简单直观的操作方式，进行快节奏的空战射击。《冲破火网Climax》上市时间未定。



3D格斗巅峰《VR战士5》

奠定3D格斗游戏基础，并成为经典代表作的《VR战士(Virtua Fighter)》最新作《VR战士5》，本次公布了两名新增角色其中之一的艾尔·布雷兹，该角色使用动作灵活的墨西哥摔跤，比同为摔跤选手的沃尔夫身材小了一号，但行动更为轻巧。另一名使用不知名中国拳法的少女新角色本次尚未公布。另外，本次还公布了新作将加入更多的角色装扮，以及强化的网络联机功能，如比赛实况转播、全国排行榜等等。《VR战士5》预定2006年正式上市运营。

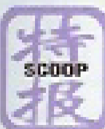




↑VR的号召力已在格斗游戏界是首屈一指的，这次出展已经是第三次了，但依旧是所有游戏中最受关注的作品，水平也是最高的。

游戏方式新颖的《PSY-PHI》

由SEGA名制作人铃木裕操刀制作的《PSY-PHI》，本次也展出了完成度更高的试玩版。这款游戏打破了传统的摇杆与按钮操作方式，完全改以触控屏幕的方式操作，玩家将通过触碰画面上的指针来进行移动，点击画面来进行攻击，连点即可连续攻击，按住不放则可积蓄力量使出强力攻击，防御部分也是使用触碰方式来达成。并可使用累积的威力计量表与特殊符号的输入，来施展出强力的大绝招。《PSY-PHI》预定2006年4月正式上市运营。



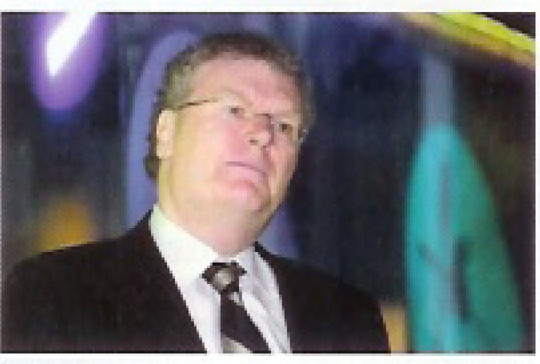
特报 SCOOP 5款欧版PS2游戏同捆套装发布 索尼意欲以此抗衡微软强劲势头

本刊讯　日前，欧洲索尼电子娱乐部公布了包括《EYE PLAY3》、《GT赛车4》、《WE9》等5款游戏的同捆版PS2主机，不过目前索尼并没有公布这些主机套装的发售日和价格。

索尼现在推出这5款同捆主机的用意无非就是想要在11月22日，抢一些Xbox360的风头。而且2005年年底PS2大作连连，如《鬼泣3 特别版》、《王国之心2》等大作都赶在圣诞节前后发售。不过用前一代主机去与新主机抗衡，索尼的胜算还真是个未知数。



事件 EVENT 索尼反驳PS3主机将会延期发售 社长斯丁格表态全力支持游戏部门



本刊讯　索尼CEO霍华德·斯丁格日前接受了美国媒体的采访。他在采访中表示，PS3在索尼未来的发展中拥有十分重要的地位，SONY会全力为PS3铺好胜利道路，也做好了PS3主机发售时巨额亏损的心理准备。他表示PS3主机将在2006年3月率先在日本上市。

今年9月底，斯丁格宣布全球范围内大幅度裁员，缩减家电、电脑等亏损部门的规模，全力往游戏、娱乐、高画质电视三个方向发展。尤其在CELL处理器以及蓝光光碟技术上的发展更是重中之重。同时只要PS3取得成功，那么对于CELL处理器和蓝光技术也是极大的推动。

关于外界流传的PS3将延期的消息，斯丁格表示，索尼将竭尽所能让PS3在日本如期推出，然后在2006年内让PS3登陆欧美地区，虽然相比较Xbox360整整晚了一年，但是这已经是索尼尽最大努力的结果了。

●FAMICOM MINI系列游戏《超级马里奥兄弟》的累积销量现已突破100万套，成为最畅销的FAMICOM MINI作品。任天堂表示移植这些作品并不是一件很简单的事，要考虑到市场等诸多因素，而《超级马里奥兄弟》能够取得如此成功，实在是有点出乎意料。

●日本索尼电子娱乐株式会社公布将于11月17日上市首批"PSP the Best"软件，本次公布的"PSP the Best"游戏名单是自去年12月12日发售以来首批廉价游戏软件，包括《合金装备ACID》、《山脊赛车》、《永恒传说》、《大众高尔夫 便携版》等13款。

●CAPCOM宣布PS2游戏《新鬼武者》会在2006年1月26日上市，制作人稻船敬二表示《新鬼武者》是经过了许多错误的尝试后，才终于制作出现在这样的面貌，过去游戏里埋下的伏笔，也都会在本游戏中明朗化。另外片尾曲决定由女歌手滨崎步演唱。

●路透社11月15日报道，Square Enix公司社长和田洋一在接受采访时表示，他们旗下著名RPG游戏系列的两款最新作品《勇者斗恶龙IX》和《最终幻想XIII》有可能将同时在PS3和Xbox360上推出。而做出这个决定的原因就是为了提升公司的经营业绩。

●CAPCOM在日前公布了PS2《生化危机 4》日版的购入特典，那就是枪械的金属模型。该模型共有4种，分别是"HANDGUN"、"BLACK TAIL"、"RED 9"以及一款为公开的秘密武器。







Blizzard发布《星际争霸 幽灵》官方问答

本刊讯　著名游戏厂商Blizzard于10月底举办过“BlizzCon游戏大会”之后，马上就在《星际争霸 幽灵（Star Craft:Ghost）》的官方网站上推出了最新的游戏常见问答集。这部游戏从2001年就公布出了发售的计划，而时隔了4年之后，该作依然没有露面。不知Blizzard是对制作中的游戏不满意，还是有更大的惊喜要带给大家，从下面的问答中，或许我们能找到答案。

问01■请问什么是《星际争霸 幽灵（Star Craft: Ghost）》？

答01■《星际争霸 幽灵》是一款以《星际争霸（Star Craft）》世界为架构设定的战术动作类型的电视游戏。

问02■请问《星际争霸 幽灵》跟其它战术动作游戏有何不同？

答02■《星际争霸 幽灵》跟其它战术动作游戏不同之处可多了，作为这游戏中的英雄，玩家将扮演精英部队“幽灵”的女特务“Nova”一角，游戏中有许多特色可供玩家使用如下：

●利用音速般迅捷的速度来打败敌人。

●使用隐身伪装技能来晃过敌人守卫，及渗透入敌基地。

●拥有强大的超能力技能可供使用。

●可以瘫痪牵制敌军载具或电子装备。

●可以进行近距离的面对面战斗或是在星球般规模大小的战场中战斗。

●控制玩家熟悉的《星际争霸》交通工具，像是攻城坦克（SiegeTank）及秃鹰（Vulture）。

●多样化武器可供使用，像是毁灭式火焰放射器（PerditionFlamethrower）、电磁能高斯步枪（GaussRifle）、奔流式霰弹枪（TorrentShotgun）等枪械，以及多种爆裂物。

●在战斗中与你的盟军协力作战，并完成你的任务以确保任务达成。

●以个人化观点来看《星际争霸》世界。

●造访《星际争霸》中熟悉的星球。

●探索为策略互动性所设计的3D环境。

●身为Nova的玩家将能悬挂在绳索上、爬到管路以及墙壁上并通过吊索般的险境。

●扭转乾坤完成具故事张力的任务。

●扮演《星际争霸》庞大历史中的重要一角。

●与多种完全绘制成3D图形化后，来自《星际争霸》中人类、异形、神族等知名的军事单位角色展开战斗。

问03■自从Blizzard电视游戏部门(BlizzardConsole)接手掌管《星际争霸幽灵》开发工作之后，注入了哪些新特色到游戏里？

答03■Blizzard Console部门为《星际争霸幽灵》所努力的目标我们已经可从扩展成这款游戏中深固的基础这点得到确认，他们大部分工作替图形引擎带来了改变，加入了一些游戏角色、武器、载具进去，并替《星际争霸幽灵》单机、多人联机对战游戏模式设计开发新的特色。



问04■有什么是我们可以期待从BlizzCon展出的《星际争霸 幽灵》中看到的？

答04■BlizzCon将提供第一个机会给大家看到《星际争霸 幽灵》的现状，里面加入了最新的单机及多人联机特色；比较特别的是，多人联机部分在XboxLive（Xbox版本）以及Battle.net（PS2版本）上现在已经扩展成最高可容纳达16位玩家联机对战；此外玩家可在多人模式中控制新的异形可操控角色来体验新推出的“侵袭（Invasion）”多人联机对战地图场景；玩家也可在这看到BlizzCon之前未公开的新单机关卡——布满烧灼熔岩浆的Abaddon星球。



↑—这款游戏在2001年就发布了相关的消息，这位女性角色对我们来说甚至都有了一种老朋友的感觉。不知暴雪公司在看到这些几年前就做好的人物设定图时有什么感想？

问05■《星际争霸 幽灵》将支持几位玩家联机对战？

答05■Xbox玩家通过XboxLive服务、PlayStation2玩家则可通过Battle.net在《星际争霸 幽灵》中进行最多达16人的联机对战。

问06■《星际争霸 幽灵》单机部分的游戏时数约有多少？

答06■《星际争霸 幽灵》单机模式的任务还没开发完成，但我们计划制作约12至15小时左右的单人游戏模式内容。

问07■请问《星际争霸 幽灵》将在何时推出？

答07■我们尚未公布《星际争霸 幽灵》的上市日期，我们预计这款游戏在2006年完成；就像所有的Blizzard游戏一样，除非《星际争霸 幽灵》达到我们开发小组以及玩家期望的高标准，否则我们不会推出《星际争霸 幽灵》这款游戏。

问08■请问《星际争霸 幽灵》将在哪些平台上推出呢？

答08■我们将推出SONY PlayStation2以及微软Xbox版本的《星际争霸 幽灵》。

问09■请问你们认为《星际争霸 幽灵》将会是哪一种游戏分级？

答09■由于《星际争霸 幽灵》仍在开发当中，所以现在决定它被审核为哪一种ESRB游戏分级实在是言之过早；现在我们将全力把焦点放在让《星际争霸 幽灵》变成Blizzard级水准的电玩游戏这件事上，当接近上市日期时，我们自会有很好的主意来决定它该是得到哪一种分级的游戏。

问10■请问是谁在开发《星际争霸 幽灵》呢？

答10■《星际争霸 幽灵》是由Blizzard的电视游戏部门（即Blizzard Console）所开发制作。

问11■请问Blizzard为何要进入电视游戏领域？

答11■我们早期以开发电视游戏起家，我们总是对于能够重返电视游戏这个领域一事而感到兴奋；加上有时我们曾想再回到《星际争霸》的世界里造访，因此开发《星际争霸 幽灵》让我们以上两点都再度实现了；此外基于这款游戏的控制接口以及战术动作类型游戏之本质使然，将这款游戏开发成电视游戏版本是再好不过了；此举也可顺便扩展《星际争霸》丰富的故事性，让这款游戏给玩家一个机会从一个全新的视角来体验科幻世界。

问12■请问《星际争霸 幽灵》是否会推出PC和Mac计算机版本？

答12■不会，《星际争霸 幽灵》是一款专为电视游戏平台开发的作品。

问13■请问《星际争霸》系列游戏迄今卖出了多少套呢？

答13■截至目前为止，《星际争霸》系列游戏的出货量已经超过900万套以上。



国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

在Xbox360发售前期，国内游戏市场也变得繁荣了许多。特别是台湾省，两个小型展会都带来了不少精彩内容。而XB360手柄在台提前发售，更令人感觉到了次世代来临的气息。至于电影《铁拳》开拍的消息，由于未经证实，也只能当成娱乐新闻了。



台湾省“电玩E世代玩乐祭”火爆召开

本刊讯　“2005台中图书暨漫画大展”于11月6日在台湾省台中世贸中心隆重召开，除了琳琅满目的书籍之外，本次也首度将电玩主题导入展览中，协办单位铭显文化特别在6日规划了“电玩e世代玩乐祭”活动，邀请了台湾微软、TECMO、NAMCO、CAPCOM、SEGA、KOEI、HUDSON、EA、元气等众多知名游戏厂商，提供近30部最新未上市的游戏动画影片，让所有到场玩家一饱眼福。

电玩展览一向多在台北举办，对中南部玩家来说难免有所遗憾，不过近年来为拓展新玩家群，越来越多游戏厂商把活动触角延伸到中南部，希望借此增强和玩家的互动。这次“电玩e世代玩乐祭”中除了有强作影像放映，也会提供CAPCOM和元气两家公司新作的抢鲜试玩，并将举办“死或生终极版格斗大赛”，比赛中取得前三名者，可获得《死或生》制作人板垣伴信的亲笔签名海报。

本次活动参展游戏、影像内容一览

厂商名称	平台	游戏名称	厂商名称	平台	游戏名称
CAPCOM	PS2	恶魔猎人3特别版		PS2/GC/XBOX	暗影刺猬
	PSP	怪物猎人PSP		PS2	梦幻之星 宇宙
	PSP	异常者猎人X	元气	PS2	战神
	PSP	洛克人X	NAMCO	PS2	灵魂能力4
	PSP	极魔界村		PS2	深渊传说
	GC/PSP	幻侠乔伊格斗嘉年华		XBOX360	山脊赛车6
	PS2	新鬼武者	SQUARE-ENIX	XBOX360	最终幻想11
	PS2	大神	HUDSON	XBOX360	天外魔境
EA	XBOX360	极品飞车 最高通缉	FROMSOFT	XBOX360	默猜骑兵
	PS2/XBOX	哈里波特与火焰杯	NAMCO	XBOX360	Frame City Killer
KOEI	PS2/XBOX	WINBACK	KONAMI	XBOX360	搏击玫瑰XX
	PS3	致命惯性	微软	XBOX360	九十九夜
	PS3	仁王		XBOX360	世界街头赛车3
	PS3	PS3特制展示CG		XBOX360	全民派对
SEGA	PS2	龙如	TECMO	PS2	怪物农场5
	PS2/GC/XBOX	索尼克飞板		XBOX360	死或生4



微软在台举办新作媒体体验会 多款冬季强档新作提供现场试玩

本刊讯　台湾微软于11月7日在总部大楼7楼举办了11月份的PC与Xbox游戏新作媒体体验会，会中发表了多款即将于年底发行的新作。该活动由台湾微软家庭娱乐事业部游戏产品行销经理陈杰桦主持，会中提供了多款即将于11到12月发行的PC与Xbox平台游戏新作试玩。

虽然Xbox360上市在即，不过Xbox在年底仍有许多微软所代理的新作推出，包括内容风趣幽默的卡通赛车游戏《古惑狼赛车》、二战写实风格的FPS《决胜时刻2：铁血军营》、美国西部片题材的《枪》、知名极限运动员TonyHawk代言的《极限滑板：美国精神》、以好莱坞电影改编的《金刚》，以及扮演警察打击犯罪的《真实犯罪：纽约街头》。



本次活动只是面对众多新闻媒体开放，因此场面不大，权当做是微软在台湾省为Xbox做的一次产品介绍说明会。



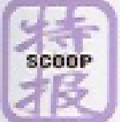
次世代主机未到周边先行推出 Xbox360有线手柄11月在台上市

本刊讯　台湾微软于11月14日在台湾省推出了可同时供PC与Xbox360两平台使用的USB接口有线手柄“Xbox360 Controller for Windows”。





这款供PC玩家使用的手柄与Xbox360所使用的有线手柄完全相同，采用陶瓷白设计，以USB接口与PC主机连接，线长2.7米，并具备整合性耳机麦克风功能，提供3种不同强度的力回馈震动，可同时适用于两个硬件平台。该产品与360专用版的主要差别在于包装外观与部分内容物的不同，PC版将附有Xbox360版所没有的Windows用驱动程序光盘，以及更详细的安装使用手册。这款“Xbox360手柄”已于11月14日在台湾省推出，定价1390元新台币，约合人民币350元。



港台版Xbox360今年无望推出 数款首发游戏大作正在汉化当中

本刊讯　Xbox360将于本月22日在北美地区首发，而欧洲和日本地区也将在12月同步上市，由于要保证这三地的供货量，所以港台版Xbox360主机今年内将无望推出，但台湾微软表示有信心把搭载中文操作界面的Xbox360主机赶在明年上半年推出，而且将会有着30款以上的游戏软件同步登场。

目前有消息称台湾微软正有计划开始对首批Xbox360大作进行汉化工作，包括《死或生4》、《卡密欧》、《完美黑暗 零》、《全民派对》和《世界街头赛车3》以上五款大作。另外，台湾省的八家传统电脑游戏制作商也将加入了Xbox360阵营，他们分别为智冠、游戏橘子、大宇、第三波、昱泉、乐升、基因、集因。



电影《铁拳》筹划明年正式开拍 赵薇、李连杰出演其中主要角色

本刊讯　最近网上传出了一则未经证实的消息，那就是赵薇和著名的动作明星李连杰明年将会参演由查尔斯·史东执导的动作片《铁拳》，届时赵薇和李连杰将会在片中上演精彩的中国功夫对决。



据说电影版的《铁拳》讲述的是一个男孩发现自己拥有强大的力量，于是和儿时的好朋友参加了一个全球最大型的格斗大赛，但其间却发现了一个足以改变世界的大阴谋。该片导演表示：“这部影片会让大家看到李连杰的全新表现。”电影的另一位女主角凌小雨暂定由赵薇出演。不少影迷表示，赵薇卡通的形象应该可以成功地演绎凌小雨这个角色。

统计时间：11月1日－11月14日

中国电玩榜

2005年第24期

本期截至统计日期共收到有效选票1036张

C H I N A T O P G A M E S

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 11月1日－11月14日 | 号称素质足以匹敌DQ与FF的今年末大期待RPG作品“星际游侠”发售日确定，就在今年12月8号！

1位 最终幻想12
上期 1

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票：633

又是一段漫长的等待之后，官方终于再次发布了游戏的相关影像。这次的影像除了描述两国战争之外还有男女主角各自的战斗试玩，他们将分别带领自己的伙伴在类似沙滩的场景和寺庙中展开冒险。

2位 王国之心2
上期 4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元



计票：581

主角索拉的服装将以黑色为普通基调，穿上不同颜色的服装后索拉的能力和特长也会有很大变化，比如红色的服装时索拉是二刀流状态，移动速度比普通形态大幅提升，攻击方式也将以连携技为主。

3位 新·鬼武者 梦之黎明
上期 5

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.01.26 ■6980日元

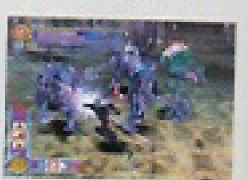


计票：527

据称主角结城秀康其所潜藏的能力被认为是历代鬼武者中最高的。对于鬼阵营来说，他是讨伐幻魔的最后的王牌，然而秀康对于人们来说犹如一柄双刃剑，一旦失控反而会是极大的威胁。

4位 恶魔城·黑暗的诅咒
上期 7

PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.27 ■7140日元



计票：513

游戏美版已经发售，本期杂志中刊登有本作的流程攻略和详细研究。

5位 合金装备 索利德3·生存
NEW

PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元

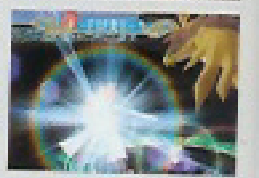


计票：491

这次的“生存”将以网络对战模式为重点，同时包括了丰富的其他要素。

6位 深渊传说
上期 8

PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元



计票：411

这次的料理系统需要玩家不断提升自己的威望等级才能够获取新的菜谱。

7位 合金装备 索利德4·爱国者之铳
上期 3

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定

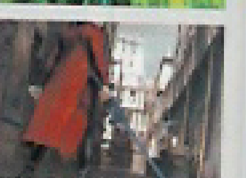


计票：397

本作中将加入精神方面的要素，如果敌人士兵被威胁就会变得比平时脆弱。

8位 恶魔猎人4
上期 6

PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：344

游戏制作人小林裕幸表示希望将其在开发生化4时的一些想法引入本作之中。

9位 最终幻想4
NEW

GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.12.15 ■5040日元



计票：328

本作最早发售于SFC上，后来SQUARE先后发售过对应PS和WSC两个平台的移植版。

10位 胜利十一人9·亚洲冠军联赛
NEW

PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.11.17 ■7329日元



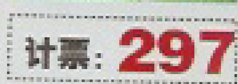
计票：309

游戏得到了韩国K联赛的官方授权，但中超和中甲球员仍旧只能用假名登场。



11位 上期13 塞伯拉斯的挽歌

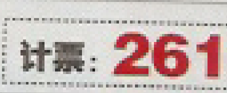
PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元



计票：297

12位 NEW 盗墓者·传说

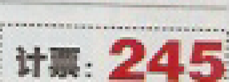
PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006年春 ■价格未定



计票：261

13位 上期11 星际游侠

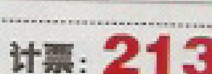
PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元



计票：245

14位 上期10 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■发售日未定 ■价格未定

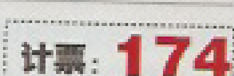




计票：213

15位 NEW 死魂曲2

PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006年2月 ■价格未定



计票：174

最近随着不少游戏的纷纷发售，这次的期待榜上榜游戏和名次发生了不小的变化。即将于今年12月底发售的王国之心2再次回到了次席，预定和其同一天发售的“MGS3生存”也取得了不错的名次。本期PS3上的两款作品：MGS4和DMC4的名次有了一定程度的下降，毕竟发售日未定的作品对玩家而言还是太过遥远。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

近期发售了不少好游戏，相信大家都正在玩的不亦乐乎。不知玩家朋友们注意到没有，现在越来越多由日本厂商制作的游戏都是美版先于日版发售，看来日本游戏市场的衰退情况比我们认为的还严重，当然，日本的RPG和SLG类作品基本上都还是本土先发售的，毕竟牵涉到东西方文化背景和理解角度的差异。根据最近两个月世界著名调查机构NPD发布的情报来看，北美的游戏市场的销售额在这段时间也是持续下滑的，比如美版PS2生化4销量其实一般，从目前的形势来看未必就能超过GC版的销量。北斗我早已将GC版生化4爆机N遍了，不过这次为了ADA模式，不得不让星吊同学和电猫骂电猫女们再PK一回了。

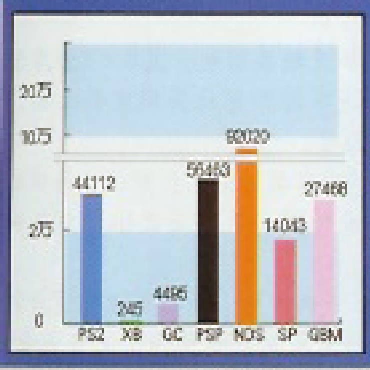


近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真・三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	631
2位	上期 2	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	605
3位	NEW	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	39.99美元	591
4位	NEW	PS2	旺达与巨像	SCEJ	动作冒险	2005.10.22	7140日元	577
5位	上期 3	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	536
6位	NEW	PS2	灵魂能力3	NAMCO	格斗游戏	2005.10.25	45.99美元	462
7位	上期 4	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	5800日元	459
8位	上期 5	PS2	龙珠Z・爆发！	BANDAI	动作格斗	2005.10.6	7140日元	451
9位	上期 6	PS2	悠远传说	NAMCO	角色扮演	2005.8.25	7140日元	382
10位	上期 7	PS2	真・三国无双4	KOEI	动作过关	2005.2.24	7140日元	375
11位	上期 8	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	344
12位	上期 12	PS2	胜利十一人8・在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	327
13位	上期 9	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	283
14位	上期 11	PS2	合金装备3・食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	252
15位	上期 13	PS2	零・刺青之声	TECMO	动作冒险	2005.7.28	7329日元	218

这期流行榜有不少好游戏上榜，上期提及的几款作品纷纷从期待榜转战至此，由于这几款作品无论游戏本身的素质还是之前玩家们的期待度都非常高，所以一上榜就取得了非常不错的成绩。生化4在移植上的诚意和ADA篇的加入就足够PS2上苦等本作的生化迷们毫不犹豫地为其投票了，旺达与巨像也是一款相当优秀的作品，榜上的前几名游戏票数差距不大，也许下期本榜的头两位游戏就有可能易位了。



日本硬件双周销量统计

作为任天堂最新掌机骗钱计划的得力主将GBM，发售后卖得还不错，不过从这几期的日本硬件销量统计结果来看，其销售量下滑速度还是比较快的。毕竟其本质还是一台已经过时的主机，就算套上华丽的外表，在NDS与PSP两大掌机新贵的夹击下很难有大的作为。不过即使是目前这个成绩也已经足够任天堂狠捞一把的了。

本期统计时间：2005.10.17-2005.10.30

美国家用机游戏月间排行榜
AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 9月1日–9月30日

这次的美国游戏排行榜再次印证了EA作为欧美第一游戏发行商的威力，十款上榜游戏中有六成均由其发行，而且价格全是49.99美元，一个子儿都不能少！（笑）NDS的任天狗仍然在美国卖得很好，上次唯一没进入前十的吉娃娃这次成了三兄弟中唯一上榜的游戏了，看来还是吉娃娃这种可爱的小型犬受欢迎面更广啊。

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
2位	PS2	实况NBA06	EA	2005.9.26	体育竞技	49.99美元
3位	GC	马里奥 超级明星棒球	任天堂	2005.8.30	体育竞技	49.99美元
4位	XBOX	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
5位	XBOX	彩虹六号・目标锁定	UBI SOFT	2005.9.12	第三人称射击	49.99美元
6位	PS2	纳斯卡赛车・团队竞技	EA	2005.8.30	赛车游戏	49.99美元
7位	PS2	泰格伍兹巡回赛06	EA	2005.9.20	体育竞技	49.99美元
8位	GC	美式摔跤・清算之日2	THQ	2005.8.29	体育竞技	49.99美元
9位	NDS	任天狗・吉娃娃	任天堂	2005.8.22	角色扮演	34.99美元
10位	XBOX	火爆飚车・复仇	EA	2005.9.13	赛车游戏	49.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 10月17日–10月30日

作为名作ICO的续篇（其实从剧情上来讲应该是前传），这次本作在发售前几天之内就已经卖出了14万份，ICO在日本的销量一共是20.9万套，相信要突破前作的销售成绩应该是意料中的事。可能是跟风于NDS版的“脑锻炼”取得的优秀销售成绩，最近世嘉代理发行了同制作组开发的PSP版本，也取得了不错的销量。

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	旺达与巨像	SCE	动作冒险	2005.10.27	7140日元	141698
2位	NDS	口袋妖怪管理员	任天堂	益智游戏	2005.10.20	3800日元	97641
3位	PS2	必胜帕青哥攻略系列Vol.1	D3 PUBLISHER	桌面游戏	2005.10.20	5040日元	94778
4位	PS2	龙珠Z・爆发!	BANDAI	动作格斗	2005.10.6	7140日元	55146
5位	NDS	超级碧奇公主	任天堂	动作游戏	2005.10.20	4800日元	54409
6位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	46493
7位	NDS	他妈哥治的快乐商店	BANDAI	其他类型	2005.9.15	5040日元	44120
8位	PSP	锻炼大脑的训练便携版	世嘉	益智游戏	2005.10.20	2940日元	43101
9位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	40446
10位	GBA	FC迷你・超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2005.9.13	2000日元	38680





最终幻想之父坂口博信近日透露了他的DS新作ASH的一些细节，本作正由坂口的Mistwalker工作室紧张开发中。作品的美术总监是为"最终幻想11"和"最终幻想12"做角色设计的皆叶英夫，音乐设计师也是原史克威尔的音乐设计崎元仁。

远古的神秘火焰使人们诡

在10月5日的任天堂发布会上，预定于2006年发售的任天堂DS的新作"ASH"发表了一些新的消息。这也是阪口博信自立门户后，在今年初表示他将开发XBOX360两款游戏之后，另外一款完全原创的作品。在会上MistWalker的代表坂口博信登上讲台对这款游戏进行了发言："游戏的正式名称是ARCHAIC SEALED HEAT（封印的古代之火），分别取其第一个字母就成了ASH（灰）。就像标题描述的那样，本作是以古代封印的火焰为题材，被这神奇火焰烧去的人会以灰烬复活。在故事的序幕里，主人公阿西娅公主的国家在一场大火中被敌人侵占，国家的人民也在大火中被烧死，但之后死去的人却以灰烬的方式复活，而且还保留着生前的心与记忆。在这个故事中，阿西娅将会因此而展开自己的冒险，而地下深埋着长眠的古代之谜，也构成了故事中的层层谜团。相信这会是一部有着神秘气氛的作品。虽然很短，不过还是请格外观赏一下这款游戏的影像。"

不过公开的这段影像看上去不像是依靠掌机的机能所能达到的高度，因此播放影像后坂口继续做了说明："这段CG影像还只是一个理念性的东西，是目前NDS的机能还无法描绘的。因此我想利用NDS的特色，用两个画面来构筑游戏的世界。"同时，游戏的类型为战略RPG也得到了他的亲口确认。坂口说道："我们称之为团队战略（Team Tactics），这个游戏的类型定位是介于RPG和战略RPG之间的。这种叫做团队战略的战斗系统将回合制的RPG元素与战略元素结合起来，玩家可以使用触摸笔指挥自己的部队，触摸屏则会显示敌人的行动状态。你的军队会在上方的屏幕显示，玩家的角色将拥有魔法、特别恢复技能和护甲等各种不同的选择。"之后担当本作角色设计的皆叶英夫和负责音乐设计的崎元仁也出场进行了发言。

NDS 战略模拟	本刊译名：Ash 灰烬（暂定）		
任天堂	2006年发售预定	价格预定	容量未定
卡带	日版	1人	年龄审查预定

开发组直击访谈！
开拓NDS性能极限的野心之作！

Q： 首先要说一句：欢迎您回来！

S（坂口，下同）： 哈哈，多谢关心。其实我也已经有10年没给任天堂做游戏了吧，从97年开始就不做了。一想也有快10年了，时间过得可真快。

Q： 您这次的游戏构想是？

S： 其实我从四五年前就开始想给一些用触摸笔的掌上电脑来做一些游戏了。触摸的形式要比传统的按键直接得多，更简单也更有乐趣，尤其是战略指挥类的作品，以触摸的形式来表现是非常非常合适的。

Q： 关于游戏系统呢？

S： 其实我一直很喜欢像火炎纹章这样的作品，自己也经常玩。这次的作品最开始就考虑到"团队战略"这个概念，因此决定做一款这样的作品。同时又想在系统要素上能够与其他的作品有些不同，这样就构成了这个全新作品的基本框架，之后再添加元素。

Q： 您为什么喜欢战略游戏？



图为作品的3名主创人员在发布会上。在会议的最后坂口做了最后总结："作为玩家，其实我自己最喜欢的游戏类型是SRPG。但在我的职业生涯中虽写了无数的企划书，但没有一部SRPG作品问世，这次终于可以制作自己喜欢类型的游戏了。"看来有着积蓄了自己20年来的想法，以及其他优秀制作人的协助，相信一定可以做出成功的作品。

制作组主创人员在发布会上登场！

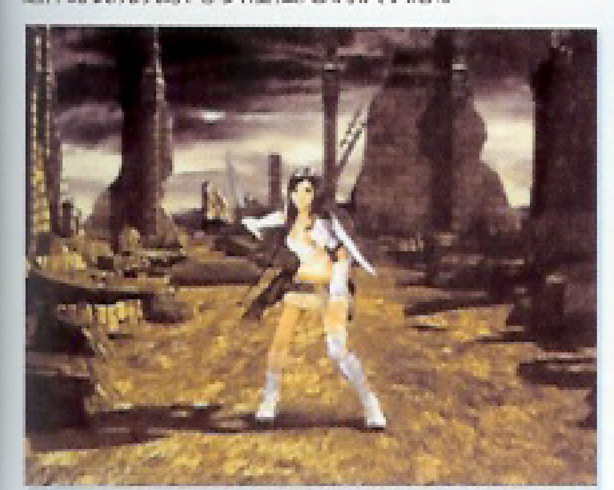
阪口博信：1962年茨城县出生，从S·E的发展初期就与公司的命运密切相关的公司重要人物，最终幻想系统的开创者。

皆叶英夫：1971年东京都出生，长期担任最终幻想系列的画面效果设计师，不过正式担任角色设计这次还是第一次。

崎元仁：1969年东京都出生，还在自由职业者的时候就参与过皇家骑士团系列多部作品的音乐设计，有着丰富的业界经验。

上下分屏的游戏方式!

和所有NDS游戏一样，作品将采用上下分屏的手法来表现游戏，上画面表现的是玩家部队的情况,玩家可以使用触摸笔指挥自己的部队行动。而下画面的触摸屏则会显示现在敌人的状态，通过这样的表现玩家可以轻松地确认状态。



充满传奇色彩的敌人们

游戏中充满了幻想色彩，像这样的敌人出现简直是理所应当。关于游戏系统的详细情况虽然现在还没有得到完全确认，但基本的战略类型是已经得到了确认，相信有着丰富制作经验的制作组不会让大家失望。





精美的画面让人折服!

相信看见这个画面的人都会感到惊讶，这种精美的画面是采用了专为NDS设计的特殊技术才表现出来的，特意进行这种高品质的画面技术的开发，足见制作组的用心。

异地得到苏生!!

S: 因为其高度的战略性与娱乐性很容易让你沉醉其中。这几年因为业务原因我要经常在日本和夏威夷之间飞来飞去，在旅途中虽然我有很多种娱乐选择，但最能让我完全放松的娱乐方式也就是打这种游戏了。因此希望制作出一个全新的作品，不仅对我们自己是个突破，也要突破NDS的性能极限，发挥其性能。

关于游戏的背景设定

Q: 作品的名字含义是“灰”？

S: 对。作品名字直接翻译是“被封印的古代之炎”，但作品的核心内容之一是人被火焰烧死后，心和记忆保留在灰烬中，从而得到永生。因此我们就以简略的方式采用标题点明游戏的剧情。

Q: 作品基本的世界观是中世纪？

S: 确实是这样。但这只是一个基础，游戏中还将出来一些未来的人进入到这个世界的情节，将会有一些科幻要素出现。

Q: 那作品的插画（右下图）是在表现故事开始时的情况？

S: 也不能说完全就是。作品的故事主要是表现背负着伤悲进行冒险，期望能获得新生的这样一种态度，是比较向上，对未来有一种期待的感情在里面的。

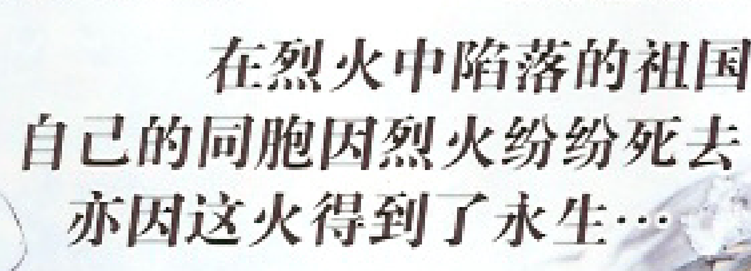
女主角是一个非常坚强的女孩子，正因其之前所承受的伤痛，也才更能体现出之后冒险的可贵，这样“希望”的表现效果会更好。

Q: 主角的枪很有性格？

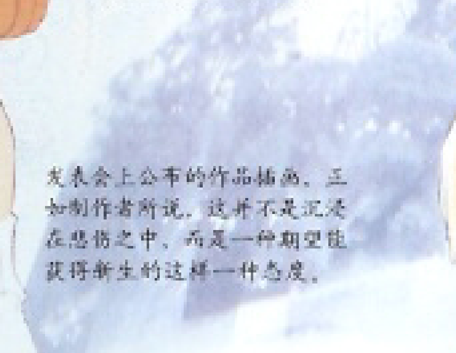
S: 哈哈，这只是人物设定的一个部分，不得不说这个设计很出彩，带有一些现代的感觉，没准在游戏里还会有用呢。

Q: 最后您想说点什么？

S: 这还是我在新掌机上制作的第一款游戏，希望我们之前的一些想法能给您带来全新的感觉，希望大家关注我们的作品。



女主角，在失去了祖国后发现同胞因神秘火焰而死，但又得到了永生。因此她决定放下伤痛，独自踏上旅途来寻找这个古代谜团的答案。



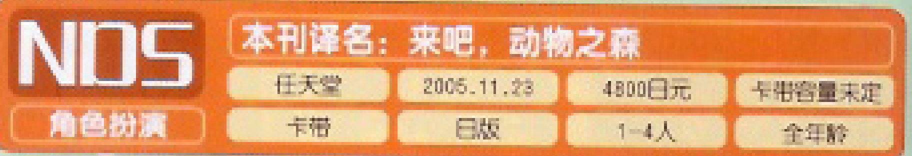
发表会上公布的作品插画，正如制作者所说，这并不是沉浸在悲伤之中，而是一种期望能获得新生的这样一种态度。







在N64和GC上大受欢迎的RPG新秀《动物之森》即将登陆掌机平台，这部作品将在11月底与广大DS玩家见面。下面是本刊的相关报道。



NDS	本刊译名：来吧，动物之森			
	任天堂	2005.11.23	4800日元	卡带容量未定
角色扮演	卡带	日版	1-4人	全年龄

在安静祥和的大森林之中

《动物之森》系列是任天堂在3D游戏时代开发的一部著名角色扮演游戏。玩家要扮演一名少年或少女，进入一个由动物居民组成的村庄，并且和这些可爱的动物们友好相处，展开丰富多彩而又别开生面的生活。大家还记得这些造型各异的动物朋友们吗？这一次又可以和这些可爱的伙伴们一起生活了。这部游戏轻松惬意，玩家在游戏时有一种悠然自得的感觉。平淡是真啊！

吉他狗

赛车猫

木乃伊犬

花衫犬

笨小鸭

菊皮猫

呆呆鸡

大眼猫

主人公「男」

摇头狗

摔跤熊

主人公「女」

门卫犬

「不同的主人公，房间布置也不一样。

虚拟现实生活的情趣角色扮演游戏

虽然本系列的类型被定为"角色扮演"，但是实际上它更像是一个虚拟社区的游戏。（任天堂也是这样认为的）它为玩家们提供了一片广阔(？)的天地，在真实流动的时间里和各位动物伙伴们一起生活着，每个月都有新鲜的事情发生。这种养成式的RPG游戏可以吸引人们不停地守在自己的主机前，花费一年以上的时间去玩。这种消磨时光的好作品非常适合掌机玩家，做到DS上也是理所当然的事情。《动物之森DS》的一大特色，是支持无线联机。以前GC版的动物之森是可以通过BBO实现网络交流的，但是由于会占用大量的记忆卡空间，所以并不是十分方便。现在通过DS主机的wi-fi功能，拥有本游戏的玩家们就可以通过无线连接的方式互相交流了。不过本作属于多卡多机类型，想联机的玩家必须拥有自己的卡带才行。当你在公车上碰到同样在玩本作的玩家时，可以向他（她）发出信号，要求连接，以局域网(LAN)的形式进行沟通，这也是新一代掌机的特征。



↑游戏时，可以通过下屏幕查看主人公的状况、更换服装和工具，从而可以参加不同的活动。







在虚拟网络中做客

在本游戏中，每个玩家的游戏世界就是一个小型的服务器，当你打开"门"的时候，可以招徕三位"客人"进入你的世界，前来交流。他们可以在你的世界里散步、采摘作物、捕鱼、收集昆虫，和村里的居民们谈话。如果够邪恶的话，还可以砍树搞破坏……不过不用担心，你随时可以把捣乱分子踢出去。这样的游戏生活是不是很真实啊？



↑游戏的剧情富有戏剧性，在特定的时间亦有特殊剧情发生，这就要靠大家自己去发掘了。

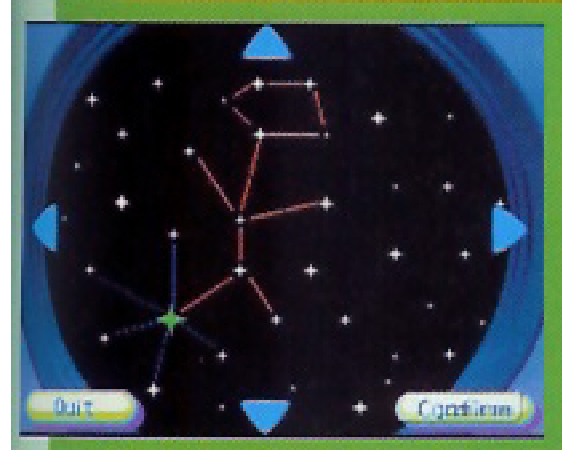
与动物朋友同乐

当你和别人通讯游戏的时候，你可以用触摸笔通过下屏的键盘输入想说的话。这比前作里屏幕上的虚拟键盘要方便多了。通过无线聊天功能，DS版的《动物之森》变得更像是一款网络游戏了。此外玩家们还可以在交谈时使用各种表情图案，使交谈变得更加简单而生动。不过这些表情图案需要和一些特定的角色交谈，发生情节之后才能习得，不知道这算不算是RPG的要素。除了作为键盘使用之外，触摸屏也可以作为画板，设计出你喜欢的衣服和墙纸图案，并且在联机时把这些东西拿给大家分享。总的来说，这部作品强调了多人游戏的重要性，使玩家们有更多机会沟通，使掌机游戏更加开放化，多样化。



↑在公共场所和朋友一起游戏。动物之森的伙伴们也各自拥有自己的职业，游戏充满了现实感。

在游戏的同时也要注意友情的培养哦！



↑"观测与创造星座"也是本系列的一大特色，玩家可以自己在天上寻找星座，把它们连起来，估计要使用触摸笔功能。

作为新版本的《动物之森》，本作的操作方式得到了改善，而游戏里的收集要素更加丰富（新的道具多达1500种），因此DS版的《动物之森》的游戏世界将远远超过GC的版本。通过简易的无线LAN，我们可以很方便地进入别人的地盘，和他们友好相处或者兵戎相见。说实话，这些情况是单机游戏中没有的，造成的后果是好还是坏，就得取决于各位玩家的人品了。所以如果大家在游戏的时候互相吵架而伤到感情的话，这些不良的后果可是得要各位自己负责的哦。不过话说回来，喜欢这类游戏的玩家性格一般都很随和，要想和别人闹矛盾的话也没那么容易吧。何况在游戏的时候，别人离你距离也不算太远，如果和近在咫尺的朋友因为这点游戏而闹翻脸就太不值得了。不管怎么说，还是要以和为贵呀。

欢迎大家来动物之森

本次的《动物之森》依靠DS的机能做后盾，其画面应该不会比GC版相差太多。除了支持最多4人通信之外，亦追加了大量新内容。除了玩家自己设计的衣服和壁纸之外，还可以交换不同的信息资料、原创星座以及许多需要进行个性化设计的东西。因为游戏里的角色众多，玩家们每次遇到的人物都不尽相同。同一人物也会因为佩戴不同的帽子、眼镜以及其他装饰品而显得不一样。这些东西在本作中会大量追加，而且进一步影响到主人公与各角色之间的关系，是值得关注的内容。在美容室里，玩家可以根据自己的喜好，对个人形象进行改造，更换不同的发型；在博物馆的小吃店里，各位可以慢慢悠悠地品着咖啡消磨时间；在天文台上，还可以观测不同的星座，并且自己给新的星座排列并命名……（星座可以自己做，这也是本系列一贯的传统）当主角在村子里行走的时候，DS的上屏幕会显示出天空的画面，而且依时间的不同呈现不同的样子。如果你在这时候吹一个气球放上去的话，说不定会有什么事情发生哦……游戏里增添了许多新的设备和新的突发事件，即使在单机玩的时候也是很有乐趣的。《动物之森》营造了一种和《牧场物语》异曲同工的游戏气氛，这是一部DS玩家不应该错过的优秀作品，希望有条件的朋友不要错过。

□文责/三问书屋



全神贯注驾驶中
随心所欲地自由飞翔
翱翔在那辽阔天空
在无垠的蓝天中尽情地飞翔

一支援战斗机经典机型，并且现在依然在军中作为主力使用，以F-18为基础的改进机型，2004年的最初计划配备130架，但现在变更为98架。

一原苏联制造的MIG-29战斗机，拥有快速加速性和高机动性。

TAITO株式会社今年冬天预售本款游戏，对应XBOX360平台，游戏类型是飞行模拟。本作PS2平台上ENERGY AIRFORCE的续作，"OVER G"的题目想给人以驾驶员的飞行感觉，"G"则希望给玩家带来重力的感觉。

XB360	本刊译名：OVER G			
	TAITO	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
飞行模拟	DVD-ROM	日版	未定	审查待定

无视天气因素

一原苏联开发的最强的全天候型长距离迎击战斗机。虽然是重型战斗机，但是机动性被认为在F-15之上。



一还是原苏联制造的经典机型MIG-29，开发目的是对抗F-15和F-16，就像骄傲的雄鹰一般在蓝天中翱翔。

拘于现在主机的性能，有许多细节部分难以再现，因此追求真实性的本作登陆XBOX360平台。驾驶员的动作更加真实自然，感受不到任何画面的停顿，给玩家以欣赏电影的全新感觉，并且能在最短的时间内将玩家拉进这自由翱翔的世界，可以让玩家感受到平时绝对不能感受到的新感觉，更圆了从小便想在蓝天翱翔的玩家们童年的梦想。登场的机体也不仅仅局限于日本和美国的现用机体，而是全世界范围内的主力机体全部出场。由于在以往的射击飞行驾驶游戏中，记速器的使用率并不高，很少有玩家一边考虑着飞行速度一边游戏，因此在本作中大部分机体都省略掉了记速器。游戏中的速度感、实物感追求的都与以往作品完全不同，厂商也希望能为玩家带来从未感受过的"G感觉"，并希望本作能成为真正超越前作的游戏作品。如果您儿时的梦想也是翱翔在蔚蓝天空，或者您对空中飞行兴趣浓厚，那么您只需要再等上不到一个月，就能在本作中圆梦。

空中世界大比拼经典机型齐出场

本作的另一大特色就是登场机体，不但数量惊人，而且全部是全球范围内真实使用的经典机体，从美国的F-117到前苏联的MIG-29可谓应有尽有，无论是喜爱美式战斗机的玩家还是喜爱苏式战斗机的玩家，都可以在本作中驾驶到自己梦寐以求的机体。另外还包括搭载在航空母舰上的F-14；现在美国的舰载主力战斗攻击机，对空对地攻击兼长的F/A-18；自卫队使用的主力机体F-15；原苏联开发研制的最强全天候长距离迎击战斗机SU-27等等，绝对可以满足玩家的驾驶需要，对不熟悉军事知识的玩家来说，本作还可以说是一部空战知识教材。游戏中登场的机体与真实世界中完全相同，而且厂商把握住了每种机体的独特性能，为玩家们真实再现了空中战斗的紧张激烈。本作的主题曲由目前当红乐队"Janne Da Arc"演唱，玩家可以在聆听优美音乐的同时享受着游戏的快乐。

CHRRACTER



史密斯

英国籍男子，今年24岁，身高1米87，体重74公斤，是EAF的新人驾驶员。原隶属于美国空军，目前是最新机体的试验驾驶员。

洛巴兹

美国籍女性驾驶员，27岁，身高1米67，体重52公斤，是EAF中的中坚力量。学习优异的成绩，并且毕业于美国空军学校。

凌驾在蓝天白云之上，心灵与机体共同翱翔

F-15驾驶座舱的视界

完美再现了日本自卫队的主力机体F-15的驾驶座舱。在系列的作品中驾驶座舱原本已有表现并且得到了好评，但是这次的本作就比以往作品更为精致，在XBOX360的强大机能下，连记速器的细微动作都与真实机体完全相同。









F/A-18驾驶座舱的视界

活跃在美国空中的主力机体之一，现在还活跃在美国空军军中。不仅是对空战斗能力出众，对地战斗能力同样优秀，可以说是空中全能的作战武器。从高空上鸟瞰地面，周围白云朵朵，无穷美景尽收眼底。值得一提的是，游戏中还可以从座舱或者侧面观看后方的世界，大有换个角度看世界之妙。



↑从座舱侧面观看窗外的美丽景色。



↑高速飞行的F/A-18，有如一阵疾风掠过，远方的战机不知是敌是友。

↑驾驶座舱内的仪器仪表与其他机体大不相同。



↑F/A-18的后方视界，朵朵白云随风逝去。

F-1驾驶座舱的视界

本机与其他机体相比较，情报较少，但本机却是日本夸耀的作战兵器。本作与其他机体相同，高度地再现了飞行中的各种数据。与担当防空任务的F-15不同，主要任务是担当对舰、对地的支援任务。

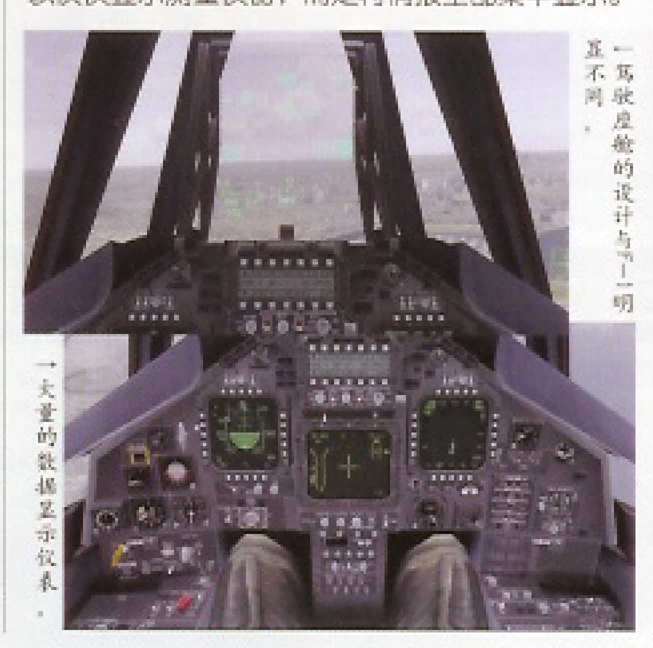


↑非常向往有朝一日能在驾驶座舱中展望世界。

↑远方的美丽景色尽收眼底，让人忘却一切烦恼。

F-117驾驶座舱的视界

本作非常重视真实性，驾驶本款战斗机时，前方的视线并不辽阔，与真实的机体完全相同。近年来游戏中流行驾驶座舱显示化，但本作并不是以仅仅显示测量仪器，而是将情报全部集中显示。



↑驾驶座舱的设计与F-1明显不同。

↑大量的数据显示仪表。

古兰哈姆

美国籍男子，身高1米74，体重81公斤，虽然已经60岁，但仍然在EAF中担任参谋职位。目前担任着航空部队的司令职务。

爱多

南非籍男子，64岁，身高1米74，体重80公斤。曾荣获诺贝尔和平奖。

巴克金

俄罗斯籍男子，31岁，身高1米93，体重88公斤，EAF的中坚力量。原属俄罗斯空军。

西那卡达

美国籍男子，35岁，身高1米88，体重77公斤，EAF的王牌驾驶员，身经百战。目前为主人公所属战斗部队队长，主抓新队员的训练同时担任教官。也曾经参加过中东战争。

两大制作人小情报

故事制作泽村光彦：曾参与制作过PS版的“金田少年事件簿—悲报岛.新的惨剧”，之后参与了大量以游戏为中心的漫画、电影脚本的制作，在设定游戏世界观的同时，还参与了游戏的配音等工作。另外他的小说作品目前正在筹划中。

人物造型设计末弥纯：大分县出生，83年从武藏美术大学造型学油彩部毕业，从此以后一直活跃在插画界，出版了“玄”、“魂”、“烈妖月”等大量的画集和作品集，并且参与了大量游戏的人物造型设计工作。

□文责/雪飞

戦神

いくさがみ



纵横战场杀敌伏魔 金刚战神不坏之身

一面对敌人的强势袭击，主人公火神用超重量级的招数将其击破。

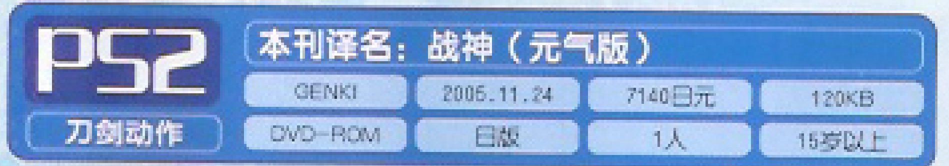
一游戏中的动作丰富华丽，在PS2后期的游戏中亦不多见，值得一观。

元气公司最新作品 号称同屏幕显示万人以上 ——它的名字叫《战神》

元气公司自公布“全屏显示人数65585”的无双LIKE动作游戏《战神》以来，在游戏的广告方面花费了不少心思，不但在TGS上大张旗鼓地宣传，而且在游戏临近发售的11月16日，在东京周边地区以及大阪、名古屋等地播放电视广告，游戏的宣传片覆盖了关东关西大片地区，估计连北海道和冲绳这样的地方也不会放过。本作将于11月24日上市，价格在7140日元，属于中高价位，和《真·三国无双》相同。当大家看到杂志时，估计本游戏已经发售了吧。



↑击破5000名敌人时显示的画面，奇怪的是右下角表示的数字是"3048讨"，难道这一次攻击就消灭了近5000名敌人吗？



PS2	本刊译名：战神（元气版）			
刀剑动作	GENKI	2005.11.24	7140日元	120KB
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

兵器谱之一 圆形范围攻击武器

锡杖“帝释天”（怎么看怎么像唐僧的那跟棍子），可以迎击正面之敌，对周围一圈范围内的敌人也有效果，将四面八方的来犯者一扫而空。在平原和比较宽阔的地方有利于作战。但是不适合在峡谷与溪流等较窄的地方使用。



一这种大范围的攻击是陷入重围时有效的自救手段，应当活用。

兵器谱之二 直线范围攻击武器

大剑“鬼人之剑”，适合对付正面的敌人，对远处的敌人进行距离攻击效果尤佳。“气孔冲”可以把直线上的敌人烧成灰烬，而“神炎冲·极”则可以使火球威力波及比较远的地方，将前面的敌人全部置于烈焰的炙烤中。



沉重的巨剑是杀敌的武器

一重型武器的好处是在同时可以攻击前方的大批敌人，在狭窄或者不会腹背受敌的地方可以发挥它的最大威力，这把剑好像《剑风传奇》里津的武器哟。

↓猛烈的爆炸引发了巨大的火焰，不知道这一击可以干掉多少敌人，估计少说也有几百。



游戏是神化的历史

虽然《战神》属于历史类游戏，但是本作的时代背景却是由开发人员自己杜撰的“新说日本史”。在那个虚构的年代中，活跃着各种妖魔鬼怪。



幼年曾经做过人质，后来跟随信长与秀吉的家康，以其小心谨慎的作风和善于忍耐的能力，在晚年终于扫清了自己的障碍。在关东这个当时并不富庶的地方崛起，并且开创了历史上最后一个幕府。



号称“第六天魔王”的织田信长，年轻时就以大智若愚的头脑和富有先见的眼光，从一个小军阀成长为一代枭雄，但也是历史上最受争议的人物。他对有利于自己的人极其慷慨，但是翻脸比翻书还快。



在美浓地区以诡计多端而出名的“蝮蛇”，虽然出身卑微，但是依靠着“无毒不丈夫”的生存手段，在乱世中为自己争取了一席之地。他把自己的女儿浓姬许配给信长，并在临终时要信长为自己报仇。



战国史上传说的反叛者。虽然倡导以仁政治理天下，但是由于信长推行暴政，始终没有发挥才能的机会。后来发动了著名的“本能寺之变”，袭杀信长。但是自己也在三天之后被秀吉所杀。



室町幕府第13代征夷大将军。虽然名义上是这个国家的支配者，但是根本就没有什么实权。为了足利家族的荣誉，义辉一直想重整旗鼓，于是他决定利用一部分大名的军事实力为自己做后盾。



人称“军神”的兵法家，一生笃信佛教，以毗沙门天作为自己的守护神，并且终生不近女色，与武田信玄是死对头。战国迷们最熟悉的就是他的“毗”字军旗了，不过这个字在古代是上下结构的。

主人公是神话人物

上次的介绍中已经说过，游戏的主人公是由一位名叫“八坂葵”的巫女召唤出来的“犬神”，此外还有大量日本战国时代的著名武将登场。

战国武将大量登场

游戏中包括著名的信长、家康等人，也有一些只在历史上露过几回面的小角色。本作将史实和魔幻融合在一起，和《鬼武者》系列有异曲同工之妙。



在东亚其他国家的历史教科书里，他是一个贪得无厌的侵略者；但是在日本，他是一个平民出身的“布衣天下人”，在等级制度森严的日本创造了“白手的天下”的奇迹。不过他的野心确实很大。



和上杉谦信敌对的“甲斐之虎”，战国第一兵法家，以“风林火山”的十六字军令而威震日本。此外他也非常推崇中国的孙子兵法，所以在作战时会打出“孙子”的旗号，凡见者无不闻风丧胆。



武田信玄之子，在信玄死后继承家业，倚仗着强大的骑兵在战国历史上保持不败的记录，但是在长筱合战时遭受了织田军铁炮军团三连射的重创，从此一蹶不振，不久之后连同其子一起被信长剿灭。

兵器谱之三 连击型武器

火焰刀“影缝”，对敌攻击时放出焰火一般的光芒，无数火箭将敌人射穿。每按一次△键都会释放一些火箭，如果连打的话就会出现下图所示的威力强大的“火雨”。在理论上，可以有效阻止敌人潮水一般的推进。

飞火流星



↑这就是制造无数火雨的【礼花筒】，可以华丽地攻击敌人。



兵器谱之四 射出型武器

“神刀·水神”是像回旋镖一样的武器。投掷出去之后会按照一定的路线回到犬神手中。如果在投出之后立刻移动，它还会自动跟踪主人公的方向，这时可以趁机杀伤更多敌人。在战场上，可以一边运动一边消灭敌人。



↑从图是看不出这就是可以当回旋镖使用的弯刀，威力也不明。



↑在浪潮般的鬼怪群中一边逃命一边攻击，不失为一种好办法。

兵器谱之五 突进型武器

“援月刀”可以实现回转攻击，将面前的敌人扫净。“怒龙”和“怒龙·极”在出招时可以改变攻击方向和范围，造成像无双里CHARGE技一样的攻击。在使用的时候需要消费一定的灵力，这一点又和无双技相似。



↑好大的斩骨刀啊！不对不对，这应该是神器之一吧？

必杀回转攻击



□文责/猴子

解开被时之砂操纵的命运谜题





←本作中仍有双手持武器的设定，副武器可用于投掷。



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

2003发售的《波斯王子·时之砂》得到了玩家的一致好评，让这个历史悠久的系列重新焕发了青春。2004年发售的《武者之心》和即将面世的这一部《双子王座》都属于"时之砂三部曲"中的作品，有关时之砂的传奇故事将在《双子王座》中终结，而一直关注着王子命运的你也将在这部作品中找到答案！

在上一代的故事中，王子成功地破除了关于自己命运的诅咒，击败了可怕的时间守护者，并且俘虏了时间女皇凯琳娜的芳心。他与凯琳娜乘船返回故乡巴比伦，希望能够从此远离杀戮，自由自在地生活下去。然而事与愿违，王子发现巴比伦陷入了战火之中，来历不明的敌人袭击了他们，并且在王子面前残酷地杀害了凯琳娜……时之砂的神秘力量被再次释放，而这将带给王子的是生存还是毁灭呢？



PS2	本刊译名：波斯王子·双子王座			
动作冒险	UBI SOFT	2005年12月1日	49.99美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

再度进化的系统 让你体验斩杀艺术





王子的"双重形态"是本作最重要的系统。长期接触蕴含有可怕魔力的时之砂，使王子内心阴暗暴戾的因素逐渐积累起来。当他无法控制这种邪恶力量的时候，就会转化为黑暗形态，无论是外形、性格还是格斗技巧都与原来的王子截然不同。两种形态的王子将利用各自独特的能力进行战斗、解开机关，同时也揭示着王子命运的真相。

《时之砂》在场景、机关上的设计得到了很高的评价，但战斗系统则过于粗糙。《武者之心》加大了战斗的比例，却失去自由、清爽的感觉，同时在敌人种类的丰富程度上也有所欠缺。而本作将结合前两作的优点，将平台跳跃和战斗紧密结合起来，王子可以灵活地运用墙壁、柱子和场景中的其他物体，在跳跃腾挪之间消灭敌人。这一变化也反映在Boss战中。本作的Boss战将会具有非常鲜明的特色，带给玩家更多的乐趣。

你的命运已经注定，你终将死去……
——但没有人可以让你放弃抗争的权力！



→勇敢坚毅的王子将面对自己生命中最后一次也是最严酷的一次挑战，他决不会轻易认输！



融合多种游戏要素

在光明黑暗之间寻找王座之路

王子采用被称为“速杀”的技巧消灭敌人。简单地说，在敌人没有发现情况下，使用特殊的操作就能将他直接杀死。不过别以为“速杀”是像《分裂细胞》等谍报游戏中的“暗杀”那样隐藏在角落里、悄悄地靠近敌人的背后，而是要利用环境，迅速地做出反应。例如使用大家熟悉的蹬墙跑技能，落到一个毫无防备的敌人头顶，在他察觉之前用匕首割断他的喉咙。你甚至可以对位置比较靠近的多个敌人连续使用速杀，刹那之间解决战斗。



速度是取胜秘诀



↑《时之砂》中如同艺术体操般优美的动作被继承下来，王子就像疾风般在墙壁和屋檐游走。

如同迅雷般掠过 杀敌于未动之前!

←在敌人察觉之前迅速靠近，发动速杀一击毙命。这需要游戏者有良好的反应能力和对场景环境的把握，乐趣十足。

发动黑暗形态展开复仇

如果说普通形态的王子是一个努力摆脱敌人追杀的逃脱者的话，黑暗形态的王子则是一个猎杀者，用强大的力量无情地戏耍自己的敌人，并且将它们送上毁灭的道路。黑暗王子并不使用匕首战斗，而是使用被称为“刃尾”的链状武器，可以在中远距离攻击敌人。黑暗王子同样可以使用速杀，但是操作方式却与普通形态的王子有所不同。



←黑暗形态的王子使用“刃尾”作为武器，将敌人残酷地绞杀，展示他与普通形态的王子完全不同的性格。



再会曾经熟悉的面孔

作为三部曲的终结篇，王子的命运将在本作中揭晓，我们也将重新见到一些熟悉的面容。相信每一个玩过《时之砂》的朋友都对法拉这个勇敢、善良又有些任性的印度公主留下了深刻的印象。在本作中，印度也受到了神秘敌人的攻击，冥冥之中的安排让法拉的命运之路与王子再度交汇。根据《时之砂》的故事，王子将时光倒流到了与她认识之前，因此她并不了解自己与王子之间发生过的一切，而这次的相会是否意味着两人能重新开始一段感情呢？

凯琳娜是王子生命中的另外一个女性，她作为时间女皇，操纵着时之砂的魔力，但其实也是一个被命运所操纵的傀儡。在《武者之心》中，她几乎丧生于王子之手，但王子最终还是打破了诅咒，带她离开了时间之岛。不过凯琳娜一直担心命运的力量不会如此轻易折服。果然，回到巴比伦之后她丧命于神秘的敌人之手，而她唯一能做的就是再次释放出被封印的时之砂魔力，但连她自己也不知道这给王子带来的将是什么。不过凯琳娜毕竟是一个魔女，虽然她的身体已经死亡，但是在游戏中她的精神还是将陪伴王子的左右。另外，从王子孩提时代起就担任他导师、并且预示了王子毁灭命运的贤者也会再次出现，这次他又会带来怎样的预言？

□文责/青菜

The Outfit



XB360
动作射击

本刊译名：全副武装

THQ	2006年3月1日	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1-8人	审查中

随着Xbox360主机发售的临近，越来越多的厂商开始在这一平台上开发新的游戏。（当各位读者看到这期杂志的时候，这部新主机应该已经发售了吧。）作为典型的美式游戏主机，Xbox360上当然不能缺少爆烈爽快的射击游戏了。由美国游戏大厂THQ和RELIC工作室合作开发的第三人称射击游戏《全副武装》（The Outfit）以真实的二战故事作为题材，把各位玩家们再一次带回了硝烟弥漫的战场上。二战题材的游戏在近两年来已经出了许多了，但是像这样第三人称视角的尚不多见。在游戏中，玩家需要在三名智勇双全的军士长中选择一人，然后带领自己的小队（由三名队员组成）执行各种艰巨的任务。这些任务包括从敌后破坏重要设施、城市巷战、夺取敌人阵地等等，基本上很真实地再现了当时残酷的环境和主人公勇敢顽强的作战精神。在艰苦的战场上，究竟要如何做才能生存下来，并且获得最后的胜利呢？这就要看各位玩家自己的水平了。不过作为新发售主机的游戏，不知道有多少玩家会在第一时间玩到这部作品，就让我们共同期待吧。

战场射击游戏再度出击明年年初登陆最新主机

从“新主机”这个角度来讲，本作推出的时间似乎和360版的《使命召唤2》有些冲突。不过鉴于时间上的差距，所以它的销量应该不会遭受太大的影响。这部游戏和其他二战题材作品最大的不同之处就在于“视角”的差异。以往的二战射击游戏大多数是第一人称视角的，像本作一样采用《杀戮开关》一样第三人称表现方式的二战游戏还真不多见。在游戏中，玩家可以看见自己操纵角色的全身，这种半追尾的视角让人产生一种“战场之狼”的感觉。和其他射击游戏一样，玩家们除了使用各种武器之外，还可以驾驶多种交通工具。在演示动画中，队员们乘坐空降的坦克深入敌防御区，原先不利的局势瞬间得到了逆转。虽然现在我们得到的资料还很有限，但是随着游戏剧情的推进，玩家肯定还会获得其他武器与交通工具。

在全新的主机上继续回顾历史上那经典的战争

↑纳粹党卫军向我方袭来！XBOX360对于人物的描绘已经达到了相当精细的程度，人物的面部表情更加生动。

↓空降坦克虽然不像常规坦克一样有坚实的装甲，但是对于敌人的步兵已经能够构成相当大的威胁了。小队队员在车上要各司其职才能顺利驾驶。

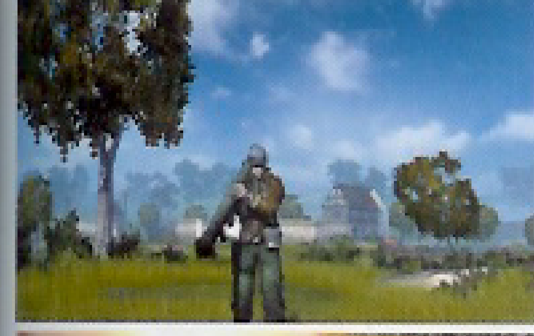
↑街垒战是欧洲战场上最艰巨的战斗，敌人在城镇中部署火力点，对重机枪必须采取远距离作战的方针。

驾驶空降的战车突破敌人的重重封锁



充满魄力的火爆场景

本游戏的另外一个特征是对战场上各种爆炸效果的描绘十分出色。从现在官方发布的宣传片的内容来看，本作对爆炸效果的处理十分逼真，爆炸产生的火球和电影中描绘的一样逼真，而且随着爆炸飞起的杂物（包括人体）都朝屏幕这边飞来，给人一种压迫力十足的感觉。由爆炸掀起的烟尘和泥土做得更加真实，连碎土落地的声音都好像就在耳边一样。以XB360的机能，像“子弹擦肩而过的声音”和“爆炸后的眩目和耳鸣”这些现在射击游戏里常有的设定自然是不会少的了。此外在使用重型武器（如火箭筒）的时候，射击弹道和爆炸的效果也更加趋近真实。另外本作和《雇佣兵》一样支持“召唤”炮兵和轰炸机的支援，相信本作中的表现会比其他作品更加出色的。毕竟是新世代的主机吗，应该有保证的。









联网对战功能 支持八人同时作战

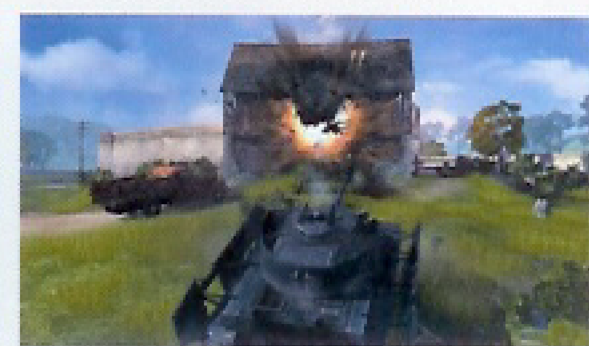
Xbox360的网络机能比以前大幅度提高，所以本作当然会对应网络功能了。在Xbox Live的支持下，同一服务器最多可以让8位战士共同作战。这样的话玩家可以组成真正意义上由"人脑"构成的小队，队友之间可以通过耳麦进行联系，而且制订不同的作战计划。估计对战方式分为两种：共同完成关卡任务，以及由2支小队互相对抗，无论是哪一种方式，玩家们都会得到联机的乐趣。现在的Xbox Live功能和以前相比，其速度和稳定性得到了巩固和强化。来自不同国家和地区的玩友们可以在一起分享游戏乐趣。希望这个游戏的HALO系列一样支持不同制式登陆同一服务器，这样的话欧美和亚洲的玩家就可以齐聚一堂了。只是不知道本游戏的操作是否对应Xbox Live的键盘与鼠标，如果可以用这两件射击"利器"的话，相信许多玩家会发挥出更好的水平的。





一对强大的敌人必须用威力比较大的火箭炮来对付。







一本作中也有类似CQC的近身格斗，可以将敌人扛起来摔昏。好大的力气啊！

全新的开发平台 提供一流技术支持

一游戏中对德军的描绘也十分细致。难道在游戏时也可以使用法西斯军队?应该不会的。

XBOX360怎样制作未来的游戏？

和360相比，Xbox登场时间比PS2和NGC都晚，所以在硬件方面占据了比较好的优势，但是作为新世代主机中"抢滩登陆"的先锋，XB360在机体设计方面肯定要落后于PS3和REVOLUTION，所以在日后的竞争中，微软可能会采取依靠软件优势的策略。所以Microsoft才在过去两年内招募了大量的软件开发者，在主机发售之前几个月就把开发设备提供给游戏的制作公司们，这才能保证在2005年内拥有软件狂潮抢先上阵。在抢得滩头之后，Microsoft和"大门"先生会怎样规划今后的目标呢？XB时代只靠欺负落难的任天堂来抢占欧美市场那点份额已经不能满足微软的胃口了，毕竟在世界上占据最多玩家钱袋流量的是SCEI，所以微软应该把主要目标对准现在风光得意的SONY。自从PS时代制定的自由软件开发制度摧毁了任天堂帝国的法则，但是也造成了软件厂商经常跳槽的副作用。作为几乎独霸了家用电脑操作系统市场的微软公司，能够容忍这种现象的存在吗？

□文责/猴子



↑洛克人在火海中健步如飞。当初在FC上的画面已经得到了究极的进化，能够看到这样的游戏真是太感动了。

一无论是炎热的火焰要塞还是冰天雪地的极地据点，在游戏中都显得很真实，请注意这层雾气。

初代洛克人作品再次登陆手掌机
威力加强画面音乐系统全面进化

一向以高难度和高动作水平著称的洛克人系列终于又回归原点了。（为什么要说又呢？）这一次的《威力加强版》实际上是复刻FC上的初代作品。《洛克人1》在当时推出时就以超高的难度和超精彩的画面吸引了许多玩家，并且培养出一批动作游戏达人。本作曾经在PS和PS2上复刻过两次（后一次是为纪念洛克人诞生15周年而出的特别版），这一次又以全新的形象出现在PSP上，令人期待哦！

在东京电玩展上，CAPCOM展示了它在PSP上复刻的初代《洛克人》，当时日版的名字是"Rockman Rockman"，不久后它的海外版也在美国发表，美版洛克人的名字为Mega Man，但是又增加了"Powered Up"这个副标题。那么这部"新"作品究竟在哪方面有所加强呢？



在PSP上100%重新制作的初代作品

CAPCOM于今年年初宣布制作GBA版的《洛克人纪念合集》，但是由于不明原因，始终没有发售。这次在PSP上的复刻显示了CAPCOM十足的诚意。不但场景全部换成3D，而且角色形象变成了2头身的超Q版，真是太可爱了。另外游戏里又追加了大量的原创内容。



一大风车，转啊转。这个场景似曾相识，但是想不起究竟来自哪个关卡。得回去重温一下FC的版本了。

终级复刻形态
蓝色小英雄再次踏上冒险的旅程

一在获得了Gutsman的能力之后，就可以举起脚下的石块当作武器了。原作中的各种动作要素（包括攀爬梯子、跳跃等）依然十分考验人。

↑游戏中仍然可以打开视窗，选择不同的武器，本作中仍然存在武器种类属性相克的要素，这一点非常重要。

为了维护和平与正义
赴汤蹈火也在所不辞



一名称"压路机"的巨大门卫向洛克人袭来。要是被它一脚扁到，就会损失1/3的体力。



透过游戏 我们看到洛克小子的成长经历

《洛克人》是CAPCOM著名动作游戏系列之一，自从1987年在FC上出世以来，就受到无数玩家的欢迎。在游戏中，蓝色的英雄人物Rockman（美版为Mega Man）为了打倒野心勃勃的威利博士（Dr. Willy）而开始他的冒险。威利博士研制了许多机器人，并且设置了不同的关卡，由身怀绝技的Boss们看守着。游戏对于跳跃的要求非常之高，许多地方都是尖刺和深渊，一旦落下去就会OVER掉。记得在Gutsman那一关一开始就是超难的索道车，笔者小时候玩那一段时经常死掉，差不多有一年的时间都卡在那里。（没办法，小孩子耐性不行，何况还有学业在身）言归正传，虽然这部游戏难度超高，但是绝对有吸引力。每当玩家打败一个Boss之后，都会获得他们的能力，（游戏中一共有6种能力可以获得，加上"搭桥"，一共有七种特异功能）使用这些能力时是需要耗费能量（Energy）的，而且这些不同属性的攻击对于不同BOSS也有特别的效果。这种使用特技+属性相克的游戏要素使《洛克人》戴上了一层RPG游戏的色彩，使游戏的乐趣大幅度增加。另外一方面，游戏的背景画面和音乐在当时（1987年）看来是十分优秀的。这一次它以全新的面貌在PSP上登场，虽然画面变为3D，但是游戏的操作方式并没有什么变化，基本和FC版没什么区别。

洛克人系列：永恒的主题，永恒的移植

《洛克人》这个系列已经在许多主流机种上复刻和移植过多次了。它的第一次移植，是GB版上的《洛克人一代》，当时由于GB软件开发者的能力有限，而且考虑到GB主机的使用人群与电视游戏机有所不同，所以当时就把原先FC版的8个关卡减少到4个。随着GB开发技术的提高和卡带容量的加大，到3代的时候，GB版洛克人已经远远地超越了FC版（除了画面是黑白的之外）。此外到了32位机时代，CAPCOM将FC与SFC上的正统洛克人1-6代全部复刻到了PS主机上。为了纪念洛克人诞生15周年，CAPCOM在后来又将全部6作移植给现行的三大主机。作为洛克人系列的支持者，许多玩家对于这种做法并没有什么意见。



一在新制作的《洛克人》里，BOSS们似乎变得更加嚣张了。

元祖「ロックマン」がPSPで新しく生まれ変わる!

一从FC到PSP，游戏主机经过了翻天覆地的进化历程，但是洛克人的魅力始终没有变。大家仔细看的话，会发现新版的洛克人样子比以前可爱多了。

FC版　PSP版



CAP眷恋S主机 洛克人再登场

2003年，在当时还没有在PSP这台主机的时候，CAPCOM就心血来潮，将原先在PS和PS2上出过的《洛克人合集》再一次打包发售，包括PS版的《洛克人》1-6代，以及PS2版的《洛克人X7》，并将其命名为《洛克人合集Special Box》。但是原定于2004年底在GBA上推出的原GB复刻版合集《狂热洛克人》到现在都还一直没有下落。看来自从生4事件之后，CAPCOM把任天堂得罪得不轻。希望以后还能在N主机上看到这个系列。





一前方发现敌手机器人，X施展高速移动能力，在敌人发动攻击之前就冲到安全地点，并且开始发动攻击。X的身手似乎比洛克人还要好一些。

现在PSP成了洛克人系列复刻移植的主战场。除了重新制作初代的《威力加强版》之外，CAPCOM把SFC上的《洛克人X》也重新制作给了PSP，并更其名为《自由猎人X》。（日版的名字叫Irregular Hunter X，直译的话就是“不正常猎人X”，让人联想到《功夫》里神经病院那一段……大汗……）X系列是洛克人在SFC上开发的全新作品，与正统的《洛克人》不同，主人公的造型比正统的要成熟很多。

一在许多场合下，X需要借来一些交通工具来移动到其他地方，这种海上平台在每一代中都会出现。

全面体现PSP机能



PSP	本刊译名：洛克人 自由猎人X			
	CAPCOM	2006年春	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	UMD	美版	1人	全年龄



一这个机器人看起来似乎很结实，不知道攻击力如何，它的攻击手段貌似是从背后射出无数炸弹然后再空投下来。

超级英雄洛克人X 今回转战PSP平台

一长腿亿航舰鸟出现，X需要连射才能将其击败，在游戏时要注意体力的保存，尽量不要被打到。

画面和系统全新制作

剑走偏锋的《洛克人X》系列

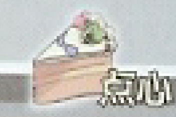
应该说，现在正统的《洛克人》系列的知名度比不上X。《洛克人X》的最初一代是在SFC上开发的。当时“洛克人”这一形象已经深入人心，但是由于难度太高，吸引的玩家数量总比较有限。实际上，许多玩家是没有那么多时间和精力来钻研怎么攻克这些难关的。于是X系列就这样诞生了。这部作品的主人公由家喻户晓的Rockman变成了神秘的X，而游戏的难度也相对减少了。更重要的是，这个系列后来独立发展，并且再次创造了喧宾夺主的奇迹——新人物ZERO抢走了X的风头，现在成为洛克人系列最抢眼的明星，并且开创了新的系列《ZERO》，真是人算不如天算。



一海水中的漩涡早从正统的洛克人3代就已经有了。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

11月3日 ▶▶▶ 12月24日



龙马 ●热血冲动派 对游戏过于投入



无无 ●无法无天派 游戏观点特立独行

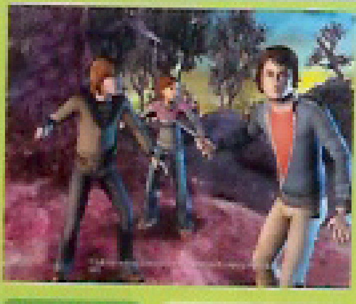


北斗 ●热血硬派 对低难度游戏无视



雪飞 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

哈里波特与火焰杯
Harry Potter and the Goblet of Fire



XBOX	EA Games
	动作冒险
DVD-ROM	2005年11月6日
欧版	5格
1人	全年龄

EA趁哈里热潮袭来而制作的对应作品，至今为止，哈里波特系列游戏已经发售了4款，而作为系列第五作的本作可不仅仅是忠实原著这么简单哦。

全世界有多少哈里波特迷，估计数也数不清楚。不好意思地告诉大家，以前我以为这个题材是少年向的，所以非常主观地排斥了一段时间。直到今年才补课完毕，知道作品之精妙。而对于改编游戏来说，系列前4作游戏都有明显的赶工痕迹，内容并不丰富。但本作在还原了原作剧情的基础上还突出了同伴合作这个重要环节。敌人的能力都相对平庸，游戏难度较低。

最近根据电影改编为游戏的大队人马中比较引人注目的一款，而且因为题材的大影响力，相信想要尝试一下的人会不在少数。这个系列笔者几乎都没有错过，不仅仅因为自己本身对电影小说很感兴趣，而是游戏本身确实有一定素质。虽然人物动作还是有些互略，操作依旧生硬，但作为电影版的开篇算这是非常不错的选择。游戏比较巧妙地回避了电影的精彩片段，依照系列的习惯全部采用重新制作CG表现剧情，这样不会影响到玩家对电影本身的兴趣。故事进展起来节奏有些慢，但对于哈利迷来说，能再次控制小魔法师与伏地魔抗争到底，其他就不重要了。

近几年来和指环王并列为全球人气最高的魔幻类作品，与后者史诗般的恢弘气势比起来，哈利波特系列的年龄层要低上许多。同样的，这种感觉在做成游戏后也能明显体会出来，虽然游戏中的大部分场景基调偏向阴暗，但登场的敌人并不可怕。这次非常强调团队的合作，哈利、罗恩与赫敏组成的三人小队需要互相配合才能打开种种机关，对付强大的敌人们。

哈利波特在电影界和游戏业界已经活跃了很久，这次登场的本作对系列的FANS来说更是如获至宝。在本作中玩家可以亲身体验到电影中的经典时刻，并且可以与朋友们一起冒险。游戏的画面相对阴暗，但却与故事的主题和游戏的剧情非常吻合。本作的操作系统相对复杂，更可以按下叉键将敌人举起扔出。此外游戏中有些场景的视线不是很好，需要仔细观察。

恶魔城 黑暗的诅咒
Castlevania: Curse of Darkness



PS2	Konami
	动作剧情冒险
DVD-ROM	2005年11月3日
美版	480KB
1人	13岁以上

瑞奇系列已经成为SCEI的当家动作游戏之一。其系列素质在前几作中已经得到了玩家朋友们的广泛认可，等待许久之后的续作，定不会令我们失望。

这次的恶魔城在要素设置上明显是在向2D版作品、向RPG性质靠拢，其耐玩度无疑提升了一个台阶。本作系统做得其实很有诚意和想法，蕴含了不少乐趣，比如使魔培养，又比如偷盗。人物的动作也更加丰富，手感不错。场景重复这个问题比起前作来整体有所改善，但，最后的城堡实在做得是太赶工了，重复单调到令人发指，感觉突然间一落千丈，这必须要扣分。

这是目前3D恶魔城游戏中最出色的作品——这样评价应该说来并不算夸张吧。尽管游戏中还有如画面粗糙、人物难看、手感不良等动作游戏基础问题，但在系统上却颇有新意，Devil Forgery是本作的核心，使魔的进化成为游戏中最大的乐趣所在。另外，取得敌人的能力也是重中之重，玩家在这方面要花不少心思。除此以外，敌人及BOSS的设计也都算是用心，攻击的方式多样，但想要顺利得到能力就得研究一下了。

原本还对本作号称回归月下的风格颇感兴趣，但在游戏刚开始看到在小岛文美笔下原本高贵优雅帥气的主角被KONAMI用极少数的多边形给糟蹋后的实际3D形象后，开始感到不能忍受，再看到主角做扭秧歌一般的跑动姿势和敌人四溅的血花后简直要抓狂了！虽然本作中的使魔系统和武器锻造系统非常有新意，但对我而言没有美感的恶魔城已不再是恶魔城。

关卡制再现回归原点的本作，完全3D制作的游戏风格引发很多恶魔城老玩家的疑虑，不过玩到本作以后玩家们尽可放心，因为本作并没有因为3D制作而失去恶魔城的风味。本作的优点是延续了恶魔城系列作品的精华，但是缺点也有不少。比如说敌人的AI低得可怜，几乎完全是靠数量和能力增加了游戏的难度，而最后一个大场景中的小场景重复出现，则有赶工之嫌。

使命召唤2 红一纵队
Call of Duty 2: Big Red One



PS2	Activision
	第一人称视角射击
DVD-ROM	2005年11月3日
美版	45KB
1人	13岁以上

使命召唤系列作为二战题材的战争FPS，已经让众多喜爱战争题材的玩家为之疯狂，本次以真实英雄纵队为题材制作的新篇也同样素质高超。

二战题材的FPS游戏相当众多，在我的印象中，能和使命召唤系列相媲美的也只有一个荣誉勋章系列而已。而使命召唤的整体风格更回归战争的真实性与场景的宏大。而本次使命召唤—红一纵队更以真实的英雄纵队题材改编。作为2代的资料片，游戏内容完全脱离2代独立存在。游戏中的场景，武器设计与利用优化引擎制作的弹幕与气候效果融合起来，让我们体验到了真实战争的残酷。

二战FPS类型游戏中最出色的作品。继承了前作完美的操作感觉，同时也是家用机上少有的可以将FPS感觉完美发挥的作品。本作同时发售了多个平台，其中XB360和PC平台在画面上真正称得上是续作，PS2和XB平台则保持前作的表现水平，在这方面应该说不过不失吧。与EA某著名二战FPS系列相比，"使命召唤"系列的水准要高出不少，包括战场的表现，音效的逼真程度，都要出色不少，这次的新作依旧没有让人失望。

以二战为题材的游戏不少，个人最喜欢的还是荣誉勋章和使命召唤系列。这次的剧本设计颇有新意，第一关结束时主角几乎就丢掉性命，接着采取倒叙的方式让我们重温一遍从1942-44年间主角及其战友们经历的战斗。游戏中的气氛营造感觉相当棒，密集的枪炮声、炮弹尖利的破空声以及士兵们的喊叫，将战场的感觉充分烘托出来。本作的XBOX版还可以再给高1分。

根据二战时期著名的"红一纵队"事迹改编，游戏的剧情具有一定的历史性和真实性，但游戏中的人物则用虚构手法描写。游戏中使用的武器也是二战中使用的真实武器，大大增强了游戏的真实性能。而战斗的声音效果和光影效果更是追求真实，因此可以说本款游戏是让玩家亲身体验战争和学习历史的教科书。

黑客帝国 尼奥之路
The Matrix: Path of Neo



PS2	Atari
	运动模拟
DVD-ROM	2005年11月8日
美版	215KB
1人	13岁以上

黑客帝国三部曲在电影市场[...]里程碑一般的存在，而本[...]ATARI的这款作品可以让玩[...]亲自体验救世主NEO在三部[...]的历程，难道不超值吗？

黑客帝国系列三部曲勾画出了一个[...]逆世界观的架空世界。而众多的[...]迷对于黑客哲学以及黑客美学都有[...]执着的感情。本次的黑客帝国—尼[...]之路由Wachowski兄弟亲自投入[...]戏剧本创作，如此就可以保证游戏[...]情与电影剧情完全对应。实际上，[...]戏中无论动作环节，画面表现甚至[...]乐都完全忠实了电影原作。在玩家[...]作着NEO会贯穿三部曲中的重点[...]情，节奏紧凑且内容丰富。

虽然不知道上一个黑客游戏的销量有多少[...]分在里面，但这次新版的黑客游戏才算是[...]式作品，以主人公NEO为故事主线，完全[...]现电影内的剧情和动作，将游戏完成后[...]与再看一遍电影几无二致。这或许就是[...]游戏的最大意义所在，扮演NEO才能了解[...]客一直以来的心愿。游戏版的素质很高，[...]片镜头完全按照电影的路线铺设，但在玩[...]控制的时候，视点还是有很严重的问题。[...]自然和不流畅的情况在本作中是可以称[...]家常便饭。另外还有一个更严重的情况，[...]于没有看过电影的玩家来说，本作在剧[...]情的交代上还是无法像电影一样完美。

老实说，黑客帝国三部曲电影版的[...]剧情本人一直没能彻底弄明白，所[...]以这次其实正好借此机会重温一[...]遍。游戏的打斗效果做的还是相当[...]不错的，通过按键的组合可以产生[...]各种极具观赏性的连续技，本系[...]的招牌设定"子弹系统"仍然[...]留。除了打斗，本作中还有类似[...]MGS的潜入要素。过关时的大量[...]影片断播放也很有诚意，只是剧[...]上还是让人比较晕乎。

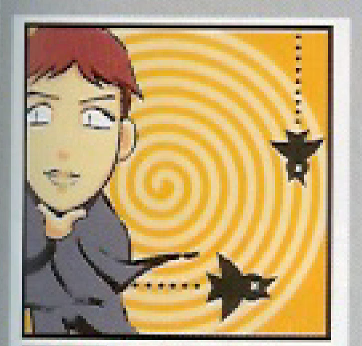
游戏的画面比以前的作品得到了大[...]幅的强化，并且再现了大量的经典[...]剧情。游戏中场景的设计与画面渲[...]染的感觉完全回归原著，场景中不[...]仅包括了三部曲中的出色场景，居[...]然连黑客帝国动画版中的知名场景[...]都有所收录。而作品中回归原作的[...]角色设计也相当众多，本作中对玩[...]家的要求相当严格，如果想真实表[...]现出那些精彩的动作，玩家必须付[...]出艰辛的努力。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

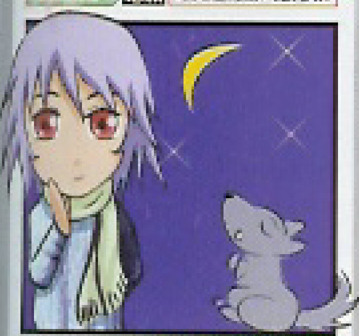
11月3日 ▶▶▶ 11月24日



小沛 编者论精 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



骨菜 编者论精 ●重度精修派 对沉迷的游戏报了解



咀孩 编者论精 ●究极耐心派 面对试盘毫无惧色



猴子 编者论精 ●原生体味派 不抱丝不剩毫生吃



解闷

无从戒备 Without Warning

PS2	Capcom
	第三人称视角射击
DVD-ROM	2005年10月22日
欧版	30KB
1人	17岁以上

以搜寻人质与解救人质为游戏主要内容的第三人称视角射击作品。在游戏声光渲染方面做的比较到位，但却在游戏内容方面略显贫乏。

7 没什么特点就是本作最大的特点，但也不是说这款游戏就不值得一玩。如果对这种第三人称射击游戏比较感兴趣，但又技术不高的玩家真的可以在这款游戏上找回信心，因为游戏有自动瞄准，你只要开枪就可以了……本作在难度上没什么可说的。而视角就没有“生化4”那么理想了，完全自己调节的做法大大妨碍了游戏的流畅性，也使过程更为繁琐。

6 说句老实话从最开始这个游戏就没有引起我太大的兴趣，实际试玩之后也证明了我的想法：这是一部毫无特色的作品。最大的缺陷在于敌人的AI，跟几个傻兮兮的“活靶”作战实在没有太大乐趣可言。瞄准系统也过于简易了一点，超大范围的自动锁定可以让人人都变成神枪手。总之，这个游戏即使只是用来消磨时间也属于不合格的一类。

6 很一般的以射击、打斗为主的美式动作游戏，“量产型”痕迹严重。画面什么的都算是中规中矩，也就是说扔人堆里找不着。最使我不能忍的就是此类游戏的通用思想：推卸责任——你不总嫌3D游戏视角的毛病吗，好，那我干脆就不管了，完全由玩家自己来手动调整。画面上不管人物怎么动，只要你不主动调视点，它就永远是那一个角度，我个人十分厌恶这种做法。

7 CAPCOM最近开发射击游戏的劲头似乎大了许多。除了《生化危机4》之外，（什么？生4是AVG？汗……）还有Psi-Ops和这款Without Warning。本作属于第三人称射击，和《杀戮开关》及《海豹突击队》有相似之处。游戏的主要内容不外是反恐和解救人质之类的任务，说到特色么，这部游戏基本上没什么太明显的独创的地方。就是画面对人物和武器描绘得很不错。



点心

枪火 GUN



PS2	Activision
	第三人称视角射击
DVD-ROM	2005年11月10日
欧版	56KB
1人	17岁以上

相比较日本厂商近年的表现来说，欧美厂商却经常进行原创新作的开发，本作就是原创作品的优秀之作，利用了众多电影表现手法，素质上乘。

8 西部牛仔的题材对于喜欢狂野游戏风格的人来说是非常具有吸引力的，本作干脆就把这种自由豪迈的感觉发挥得淋漓尽致。当你骑马在狂野上飞驰，并和敌人展开殊死枪战的时候，似乎感觉身上血液也跟着沸腾了。另外，本作的“快枪”设定能够让你精准地打击敌人身体的每一个部位，体验作为神枪手的成就感。本作所要突出的就是通篇的爽快感，而你在玩的时候也尽可以融入其中的时代。

7 第一眼看到这个游戏让我想起了去年ROCKSTAR出品的《血腥左轮》，无论是故事题材还是游戏方式，两者都有很多相似的地方。本作对于西部风格的枪战刻画得还是比较成功的，射击的手感也属于中上水平。骑马射击初上手可能会让你有些不适应，但还是颇有乐趣。不过游戏中存在着很多带有明显“未完成”痕迹的细节，流程也过短了一些，只能算作是一个半成品。

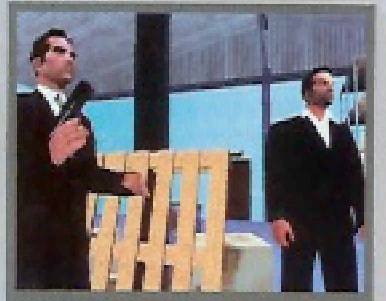
7 游戏中流露出来的放浪的西部味道比较浓，搞起来很真实，画面和声音演出都渗透着一种粗犷的彪悍，这个氛围给人的感觉不错。本作的战斗在技巧性和紧凑性方面的设定和安排都算比较合理，骑马作战相当有趣味，使人很有投入感。遗憾的就是情节方面的展开做得不好，不是过于急促就是铺垫不够；此外能感受到游戏对一些要素的设定处理得还不够成熟。

7 充满西部风格的动作射击游戏。基本系统和原先Rockstar的《血腥左轮》有点相似。主人公需要接受不同的任务，然后一边探酷一边将其执行。游戏的主剧情比较简单，但是分支任务十分多。总的来说，游戏的重点不是“结局”，而是“过程”。由于本作的自由度很高，所以在游戏里没有绝对的“善”与“恶”，玩家扮演的只是赏金猎人的角色而已。在这种比较自由而且特殊的游戏环境下，如何把握道德问题成为对大家的考验。



管饱

横行霸道 自由都市 GRAND THEFT AUTO LIBERTYCITY STORIES



PSP	Rockstar
	动作剧情冒险
DVD-ROM	2005年10月24日
美版	181格
1人	18岁以上

令我们无法想像的是，到了今天我们竟然在掌上平台上能够体验FREEAVG的经典大作，游戏本身的设定年代回到了GTA3三年前，而PSP的表现能力让人惊诧

9 PSP上终于出了一款耐玩度极高的游戏！画面直逼PS2，所有要素也一应俱全。街道上的行人和车辆虽有减少，但也无伤大雅，武器的种类更没有丝毫的缩水，就连读盘时间都大大缩短。只不过PSP的摇杆有点别扭，刚一开始玩的时候还真有些不太适应，不过玩一段时间也就好了。想想看，本作有100以上的任务、70余种车辆、30多种武器，另外地图比3代还大，作为掌机游戏还有什么缺憾吗？

9 《横行霸道》系列来到PSP平台，品质仍然可以令人信服。画面质量令人吃惊，庞大的3D都市在小小的液晶屏上表现得有板有眼，读盘时间也令人满意。画面帧数偶尔会有不足，但还是在可以接受的范围之内。不过相对于正统的GTA系列，本作的剧情主线显得比较苍白无力，任务事件的丰富程度也大大不如——毕竟容量限制在那儿摆着呢。

9 绝非随意对付的改编移植性质的作品，本作的素质之高算是出乎了一些人意料之外。在高自由度的掩映下，你可能感觉不出太多“原创”的意味来，因为无论哪一作你都可以很“随便”。PSP版增加的众多对应无线联网功能的新模式才是其精华和乐趣所在，人车结合，特色各异的竞争和拼杀方向凸显了其独有的特色。作为掌机版而言，画面也已经是相当不错了。

8 又一款暴力游戏名作在PSP上复刻了！经过一年多“冷饭狂潮”的“洗礼”，我们似乎已经习惯了……不过平心而论，Rockstar对于PSP版GTA的制作态度还是很严肃的。人物建模的多边形虽然比不上PS2版，但是也表现出了较高的水平。同屏人数相对来说少了点，不过基本上不怎么影响游戏。总的来说，本游戏的制作水平接近了GTA3，所以还是应该给予肯定的。



管饱

超级大金刚3 Donkey Kong Country 3



GBA	NINTENDO
	动作冒险
卡带	2005年11月17日
日版	128MB
1人	全年龄

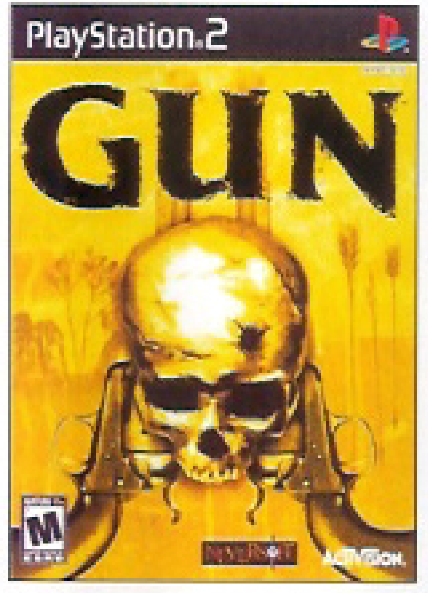
当年的SFC平台上的动作神作而今在GBA平台得以复刻，无论经历过原作或是没有经历过原作的玩家都应该全力投身的一款作品，添加的众多新要素令人欣喜。

8 复刻之风在近一段时间刮得很猛，不过对于这一款游戏来说却没有丝毫的负面影响。因为原作是SFC独占，因此国内玩家接触过的不多，所以这款游戏还是比较有新鲜感的。本作在“大金刚”系列中属于巅峰之作，无论游戏的流程还是隐藏要素都非常令人满意，而在移植到GBA上之后，画面也达到了掌机上的上游水平，而音乐则是重新制作的，非常动听。

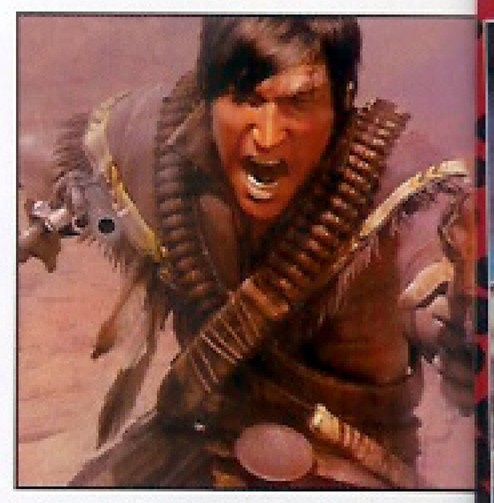
9 曾经的经典在GBA上复刻，让更多人有机会领略它的风采。本作保留了SFC原版中丰富的乐趣，无论是关卡设计还是Boss战都非常有特色，展示了制作小组不俗的想象力。迷你游戏的数量也颇多，让玩家不断遇到新的挑战，保持新鲜感。比起原作来本作新增了一个关卡，但是游戏音乐却没有原汁原味地继承下来，可能会令某些老玩家不满。

7 当年的大金刚系列是SFC时代的救市之作。在SFC时代的晚期，大金刚系列的游戏素质甚至让很多玩家对SFC的机能惊诧的地步。而本次系列的最终作终于降临GBA平台。虽然在掌机发色的局限下画面总体渲染水平有所下降，但游戏却在保留原有游戏要素的前提下增添了众多隐藏要素，并在原作章节上新增添了一章内容，真是厚道的复刻。有GBA或NDS的玩家一定不要错过！

9 最近一段时间以来，不同掌机阵营的FANS们纷纷指责对方的机器是“冷饭加热机”，GBA在这方面的功底比PSP是高多了。作为SFC上的金牌动作游戏，不移植到GBA上简直就是对这部主机的侮辱。所以大金刚全系列的移植确实可以说是众望所归。本作不但在画面上不比SFC版逊色，而且完美地继承了原作中2人双打的设计。有GBA的朋友一定要玩一玩这个游戏。







本作采用了大量电影中惯用的一些手法，玩起来就如同在欣赏一部久违了的美国西部电影，气氛方面营造得不错。

PS2	本刊译名：枪火			
	ACTIVISION	2005.11.8	49.99美元	52K
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

这个就是游戏中的主角科顿，原本身为优秀猎人的他却因为一场飞来的横祸迫不得已走上了冒险之路，前方等待着他的是一个又一个的陷阱……

THE HUNT 狩猎

现在是1880年，我叫科顿·怀特，是一名不错的猎手，经常和老爸奈德在蒙大拿州的密西西比河流域旁的森林里狩猎。靠着猎物们得来的钱生活得还算不错，每天都能看见蒸气轮船在密西西比河上来来往往，吃饱了躺在地上欣赏日出日落，的确是惬意的生活啊……

这一关基本上算是训练关，帮助玩家熟悉游戏中的基本操作和一些使用技巧。首先跟着奈德前进，他会用枪射杀掉一只鹿，然后让你练习射击。按R1键可拿出左轮手枪，用右摇杆控制准星的移动。本作中不必瞄得非常精确，通常只要准星变成红色时按R1键进行射击就可以命中，顺利完成后进入下一个射击练习项目：快速射击。奈德会将草丛中的鸟赶起来，所以一直将枪口对准他上空就行了，快速射击需要按R2发动，发动后会产生与放大镜类似的效果，但有时间限制，注意屏幕下方中央的那条不断减少的黄色槽，一旦消耗完就会强制退出该状态，并且需要等上一段时间才能重新使用。轻松搞定后进入下一个训练项目，这次是练习通过右摇杆的拨动来达成快速锁定并切换目标，击中一个目标后马上横向拨动右摇杆，准星就会自动瞄准下一个目标，马上按R1键就可以击中，接着继续切换目标就行了……搞定后再协助奈德将狼全部干掉，顺便在实战中巩固一下练习效果。然后继续向上走，这里需要按



L2键蹲下悄悄前进以免惊动猎物，按○键可以切换武器，拿出来复枪，按R3可以放大瞄准，射杀掉下方的两头鹿后马上跟着奈德下去，这时会不断有狼赶过来，两人合力清场，如果体力不够的话可以按方向键的↑喝药水来回复。好容易搞定狼群，奈德却被突然蹿出来的狗熊一巴掌拍翻在地，展开与狗熊的BOSS战，先要捡起奈德掉落在地上的来复枪，然后用这把来复枪射击狗熊。本战并不难，只需看准狗熊冲过来时提前闪开就行。

STEAMBOAT MASSACRE 蒸汽船上的大屠杀

带着今天的猎物我们上了一艘蒸汽轮船，老爸奈德和一个风骚的女子进屋谈价钱去了，不过，用得着特意关上门谈么……没过多久两人从屋里出来，交待了几句话后奈德又闪人了，无聊之下科顿来到船弦边观赏风景，却无意中发现了刚才撞见的一个嚣张男子与风骚女在交谈，最后两人谈崩了，嚣张男一飞斧干掉了对方，接着突然一声响亮的口哨招呼出了许多脸上涂有神秘图案的男子杀上蒸汽船。

战斗开始，首先需要协助卫兵干掉船头的敌人，对方有的用刀子有的会用枪，换上大威力的来复枪进行射击，注意蹲下和利用隐蔽物保护自己。完事后从边上向船身推进，注意许多敌人都会躲在箱子后时不时蹿出来偷袭你，所以咱们不能冒进，同样利用木箱掩护自己慢慢清理掉路上的敌人。到达船中央与奈德会合后接到新任务：破坏掉卡住蒸汽船轮子转动的木板，这样才能启动轮船逃生。一边杀敌一边来到船尾的轮机部分，按△键毁掉木板，之后轮船发动，我们需要赶回船中央的炮艇，按△键即可操纵加农炮，接下来就不断用加农炮干掉敌人涌上来的船只，小艇一炮一个，炮艇则需要两炮，尽快将发现的敌船轰掉就能保证蒸汽船的安全。接下的部分就是先杀上甲板二层与奈德会合，两人合力抗不断涌上来的大量敌人，最后因为看见敌人数量太多，两人已经打完了身上携带的所有弹药，奈德将一个奇怪的小东东塞给科顿后将其推下蒸汽船，独自面对围上来的敌人……



↑这段炮击战要求玩家尽快消灭敌船

HONEST TOM 诚实的汤姆



被河水冲上岸的科顿刚恢复意识就看见一个长着酒糟鼻的猥琐男正准备打奈德送给他的那个小玩意的主意，看见科顿醒来只好悻悻作罢。与这个叫汤姆的男子交谈得知上次事件中蒸汽船上没有任何人幸存下来，于是科顿决定按照奈德所叮嘱的那样去多吉城找珍妮了解情况。

按△键上马后跟随汤姆来到小溪边上，他会教你一些基本的马术知识。按住R2键可以加速奔跑，按X键可以让马跳起，接着两人要进行赛马。自称诚实的汤姆在发令时数到3就作弊自己先骑马开跑了，真是混蛋！注意不时按R2键加速，但不要太过频繁，否则会把马累死，还得小心别撞到石头，否则马也会死掉，输掉比赛的话仍然会死，真是……赢了赛马后再次回到小溪边上学习进一步的马术技巧，按□键可把马的前肢提起下踹，踹死五头牛后（这是马还是怪兽啊—_—b），接下来是和汤姆比赛射击，马上的射击技巧与地上相同，只要比汤姆射中的瓶子多就能赢：突然有狼群出现，将其全部踹死。此时汤姆的同伙出现，原来这小子本就是强盗，刚才都是为了拖延时间，没二话说将其一伙连锅端了，汤姆"皮"很厚，要有耐心，慢慢来。搞定后前进来到渡口，与摆渡的人交谈后终于来到了多吉城，奈德交给科顿的神秘饰品的秘密，更加波澜壮阔的精彩冒险，才刚刚开始……



□文责/北斗



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

“红一纵队”是专为家用平台设计的使命召唤系列新作。区别于PC平台刚刚推出的使命召唤2，“红一纵队”给了我们另一种战争体验。

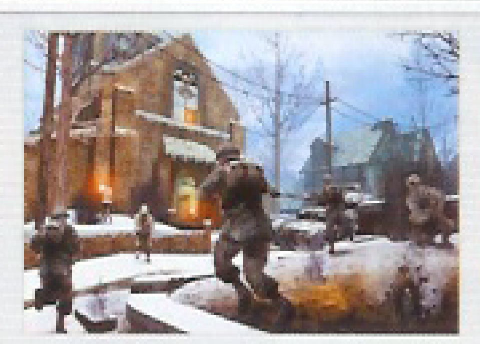


作为影响力非常深远的二战题材FPS，游戏的战争真实性格外突出，而本次资料片以历史中的英雄纵队为题材，则更让我们感动。

PS2	本刊译名：使命召唤2・红一纵队			
	ACTIVISION	2005年11月3日	39.99美元	——
第一人称视角射击	DVD-ROM	美版	1人（可网络对战）	13岁以上

MISSION 1 光荣的历史

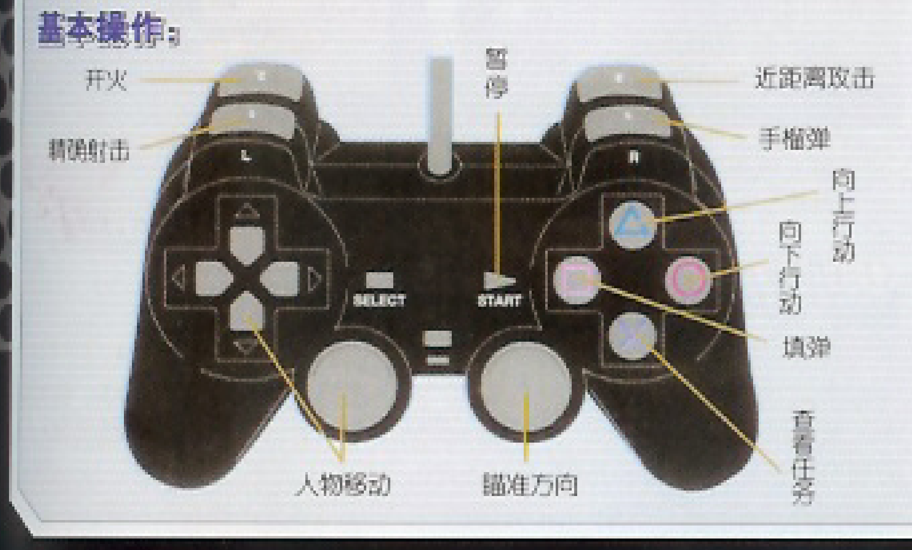
在使命召唤诞生之前，整个反映二战题材的FPS战争游戏停留在一个小规模场景交替出现的固定架构中。而使命召唤的出现，让大规模战争写实成为可能。在整个游戏引擎塑造出的大战争场景带动下，玩家很自然的被如此写实与超大魄力的战争场景所震撼。而在前一段时间刚刚推出的使命召唤2中，重现了2战时期北非、欧洲战区以及俄罗斯战区的大规模战役。更突出的是，游戏将多样地形与四季、气温、昼夜变化给战争带来的巨大影响重现到了游戏中，让玩家完全感受到了真实战争的残酷。而我们也第一次真正在游戏中感受到了沙漠、雪地、丘陵、城镇等多地形野战的艰苦。可以说，使命召唤系列代表了真实2战题材游戏的最高水平。而更难得的是，为了照顾家用机市场，制作商本身将PC版本的使命召唤系列与家用版本相结合，自上一次成功在家用平台实现“使命召唤一联合进攻”后，本次使命召唤2—红一纵队也以使命召唤2的资料片形态出现在全家用机平台。可实际如果接触了本作的玩家就会发觉，游戏本身是和使命召唤2毫无干系的。游戏是以当年2战时期战斗骁勇，首批登陆诺曼底海滩，首次加入与北非和西西里战斗的荣誉部队—红一纵队的作战历史为蓝本，以红一纵队中一个小队为缩影，反映了在3年中所经历的残酷战斗。而游戏中会重现使命召唤的招牌特色—剧本式走线，在一个又一个真实的战斗片断中，将这个传奇队伍的战斗历程呈现给每一个玩家。



MISSION 2 适合家用平台的操作

适合家用平台的操作：由于FPS的流畅性要求，原先在PC平台的操作架构要还原在一个小小的PS2手柄上，这显然不是什么容易的事情。但是当我们真正操作的时候，可以发现操作系统被设计得非常合理，在短时间，我们就可以熟悉基本操作而投入到紧张的作战中。

基本操作：



由于游戏本身的拟真度非常高，要时刻注意自己所处的位置，当与敌人的距离接近后，应该以蹲行姿态前进，保证自己的安全。而当炮火横飞的时候，也要看准时机进行匍匐前进。总之，在传统移动的前提下，要结合战局的情况把握精确的操作。在首关中，我们的战士出现在法国战场上，不要以为第一关的难度会很低，如果没有把握操作熟悉并在第一时间跟上大部队的话，很快你就会消失在炮火中。而当跟上大部队后，又要在队友的掩护中看好前进的道路，在炮火横飞，混乱嘈杂的战场中，想做到这些，显然不是什么很容易的事情。熟悉操作后，一定要快速行进跟着大部队，并在看见重装甲坦克后，以蹲行进姿态辅助队友进行攻击。并快速转移到河沿左侧的建筑通道中，利用复杂的建筑掩体，我们不断向前行进并将敌人消灭后，在桥梁处出现的大批敌人与重装虎式坦克成为部队前进的障碍。我们首先要和小队的兄弟们一起进入桥梁右侧的建筑掩体中，利用墙壁做掩护并利用已经架好的重机枪将对岸的敌人解决，再进入左侧通道，跟队友一起接近桥梁，在敌人坦克正下方，我们要快速将潜伏在对面高建筑中的敌人消灭，这里需要我们勇敢冲进建筑物中解决敌人。之后回来将虎式坦克挂上定时炸药。爆破后一定要最快速度跑上楼，在高点将最后的顽抗的敌人消灭。从第一章的进行中，我们已经投入到了紧张的战斗气氛中，在后面的几章中，玩家朋友们将接触到英国战场、北非战场等等知名战役的考验。本作并没有对战争进行美化，在不断的征程中看着自己身边的战友一个一个倒下，你一定会深刻感受到战争的残酷。

MISSION 3 真实的战争纪实

在游戏反映的长达三年的二战战斗中，出现了众多盟军方与德军方的知名武器。在本作中，不仅仅在重型武器中完全重现了原武器形态，在很细小的轻武器中也非常严谨的忠实原有的武器设定。对战争历史狂热的玩家们，一定会在使命召唤—红一纵队中找到众多共鸣。由于参考了众多历史资料，游戏本身在各大战役中的建筑物、场景设计等等也完全忠实原战役风貌，而使命召唤系列原有的季节、气候、粒子状弹幕渲染等等突出特色结合如此真实的场景，让玩家们如同真正投入到真实战争中一般。

真正的战争回忆录



在二战中为盟军的地面战场胜利立下汗马功劳的半自动步枪。

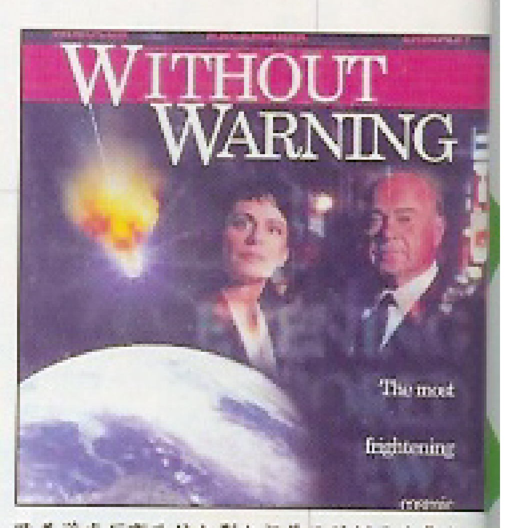




WITHOUT WARNING

由CAPCOM代理发行的第三人称射击游戏，节奏十分紧凑，相当刺激，但是在视角控制方面有一些小问题。

PS2	本刊译名：无从戒备			
第三人称射击	CIRCLE	2004.11.1	49.99美元	30K
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上



欧美游戏厂商改编电影电视作品的例子非常多，几年前也确实曾经有一部名为《无从戒备》的电影，但是它和本作并没有关系。

主要系统和状态显示

本作是一个相当标准的第三人称视角射击游戏，在系统方面并没有什么与众不同的地方。游戏中画面上所显示的信息也并不复杂，主要集中在屏幕的左下角。最上方的数字表示主角所持有的弹夹数量，下面左边的子弹图标表示当前武器中剩余的子弹数量，右边则表示主角持有的手雷数量。最下面是主角的体力状况，并且同时用数字和体力槽两种形式表现出来。

屏幕中央表示主角的武器准星。在这个游戏中除了手动瞄准敌人外，还可以采用自动锁定的方式。将准星移动到敌人附近，它就会变为黄色，此时按下L1键，准星就自动锁定敌人的身体，并且变为红色。这时候再按R1键开火，就能准确地命中敌人了。由于准星的索敌范围相当大，所以在游戏中可以颇为容易地瞄准敌人。不过自动锁定功能只能在普通模式下使用，而当打开瞄准镜进入狙击模式之后，就只能手动瞄准了。

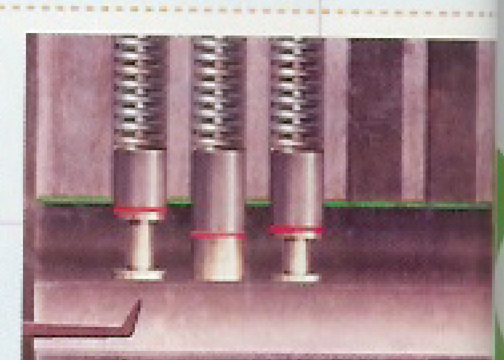
另外，在游戏中也要经常注意装填弹药（△键），以免在交火时子弹打光，陷入不利的境地。不过在本游戏中，无论当前武器中还残存多少子弹，只要重新装填就会消耗一整个子弹夹。因此，也不要过于频繁地装填弹药，应该在武器中子弹所剩不多时再进行装填，以免过度浪费子弹。

最后要注意的一点是按下SELECT键可以打开地图，当前任务的目的地会在地图上标明出来，当无法确定前进路线的时候就可以使用地图来查明。不过打开地图时游戏并不会暂停，而是继续进行下去，所以当周围有敌人时最好先把他们消灭掉再看地图！



↑本游戏的系统并不复杂，与其他同类游戏相比没有太大的差异，屏幕上显示的人物状态等内容也都集中在左下角，一目了然。

特殊操作以及迷你游戏



×键是特殊操作键，游戏中很多动作都是使用这个键来完成，如开门、爬楼梯、打开箱子、使用机关等等。另外在某些特殊的场合还可以进入迷你游戏，例如在第二关中，需要启动发电机，操作方法是记下屏幕上○×□△图标闪动的顺序，然后按顺序重复输入一遍即可。

在第四关中需要撬开门锁，在这里可以看到几根锁拴，每根锁拴上有一条红线作为标记，红线标记的高度各不相同。用顶针将锁拴顶上去之后，它们就会缓慢下落，要让红线高度最低的锁拴最先落到卡口的位置，其他的锁拴都按红线高度由低到高的顺序依次落下，就能打开锁了。在整个游戏中类似的小游戏还有很多。





↑本游戏结合了一些解谜要素，其中包含了数种迷你游戏。在紧张的战斗过程中有时候也要停下来解开这些谜题，是不是会增加游戏的乐趣性呢？

搜寻并且解救人质

本游戏以恐怖分子占据能源基地、并且挟持人质作为剧情主线，因此拯救人质是游戏的主要内容之一。每一关结束之后的评价画面中，都会做出人质情况报告，包括Hostage Rescued（本关人质救出数量）、Hostage Killed（本关人质死亡数量）、Hostage Missing（本关人质遗漏数量）、Total Rescued（总计人质救出数量）、Total Killed（总计人质死亡数量）、Total Missing（总共人质遗漏数量）六项。游戏中共有46名人质，在游戏刚开始的时候“总共遗漏人质数量”这一项就是46，随着游戏进程，将人质解救出来之后这一项数字就会逐渐减少了。人质一般隐藏在关卡的各处，有些的位置相当隐蔽，而有些则直接被敌人挟持，需要有敏锐的观察力和良好的技术才能解救成功。靠近人质并且按×键就能解开他们，然后他们会自行逃离。与敌人交火的时候要特别注意附近是否有被囚禁的人质，以防误伤。如果某一关中有人质，但是没有发现或者没有成功救出的话，就会计入Hostage Missing这项数据中。不过并不是每关中都有人质存在，前两关就没有人质。过关之后只要查看Hostage Missing这一项数据，如果为0就表示本关并没有遗漏人质，可以放心进入下一关了。

□文责/荇菜



DONKEY KONG COUNTRY 3™

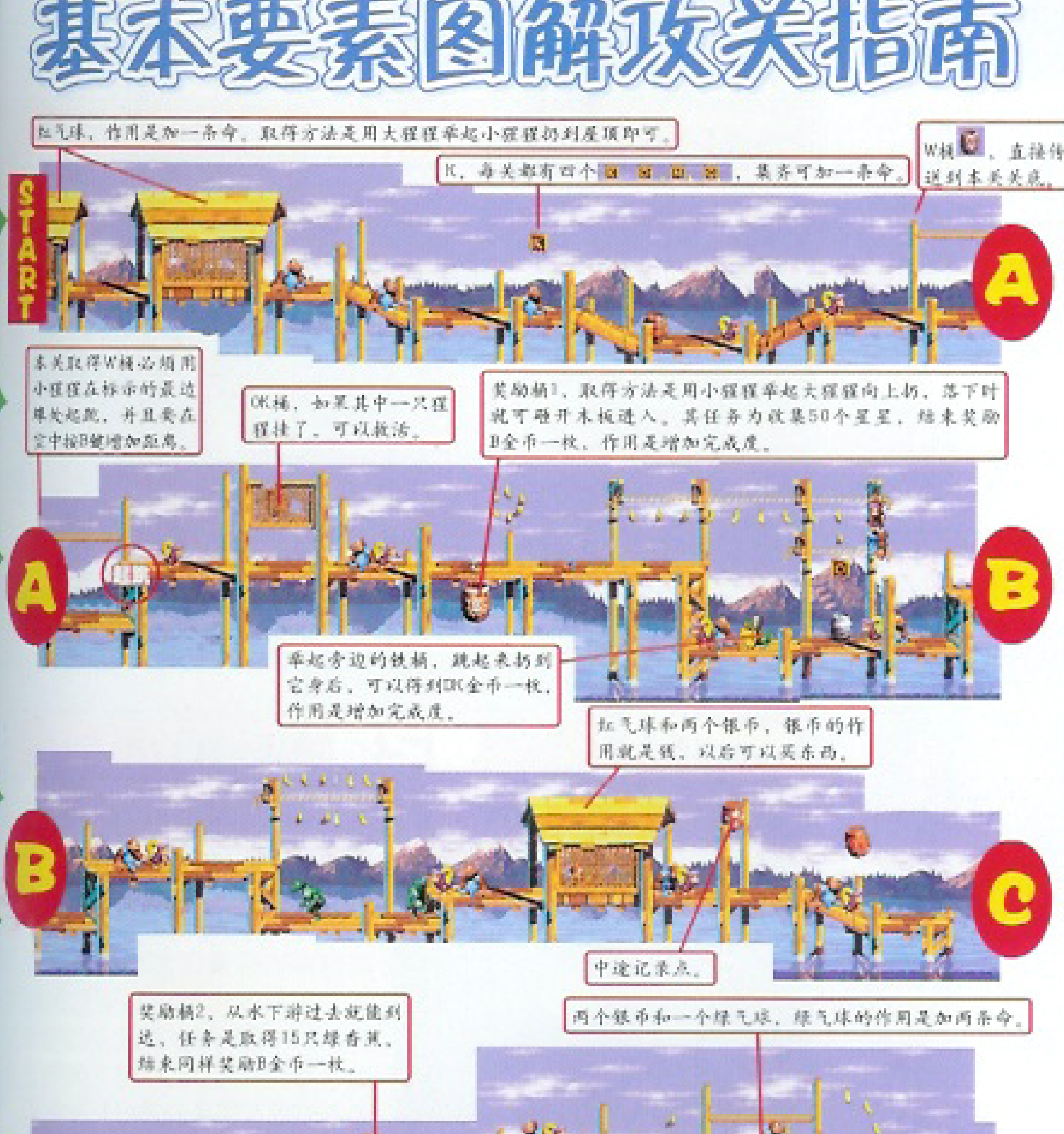
经典作品在GBA
上华丽再现！高质量的画面、
两人协力的乐趣、50多关的挑战，让你爱不释手！

GBA	本刊译名：大金刚3			
	NINTENDO	2005.11.7	29.99美元	128MB
动作冒险	卡带	美版	1-2人	全年龄



"DONKEY KONG"绝对是游戏界的元老，历史久远无人能及。

基本要素图解攻关指南



《大金刚3》是SFC上96年的一款经典作品，本次的复刻保留了原作的全部精华。该系列总体的风格是以轻松为主，然而制作人并没有因为它的风格而偷工减料，在所有的游戏中，本作的隐藏要素也是非常多的。左边的图就是本作最开始"1-1"关的全貌，其中包含的要素已经让人眼花缭乱了，以后的关卡更是要复杂好几倍。下面读者们就可以根据我们所列出的要素，来体验这款游戏的用心良苦。

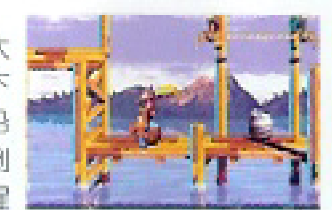
1 特殊动作组合实用讲解

水上漂



这个技巧主要用于拿到在水面上空的物品，而使用的角色也限制为大猩猩。具体方法不算难，只要把握时机就可以了。首先该技能只能用于水面，在岸上按B键翻滚入水，在接触水面的一刹那按A键就能起跳，在二次接触水面时再按A键则可以完成这个动作，跳到非常高的地方。

猩猩风火轮



很不幸，这次倒霉的还是大猩猩，它会被小猩猩踩在脚下一直向前滚。效果是能打倒沿途的敌人，并且能在平地跳到更高的地方。方法是使用小猩猩先把大猩猩举起来，面对比较高的墙壁或障碍物，距离两个身位左右，然后跳起来把它扔出去就可以了。

2 用秘技增加游戏的乐趣

在主菜单选择OPTION后会有CHEAT的选项，那里面就是输入密码的地方。下面就为您提供两条。

TUFFER：游戏难度适当增加，所有的DK桶和中途存储桶都没有了。此外，游戏的流程有细微变化，完成度变为105%，适合喜欢挑战极限的玩家。

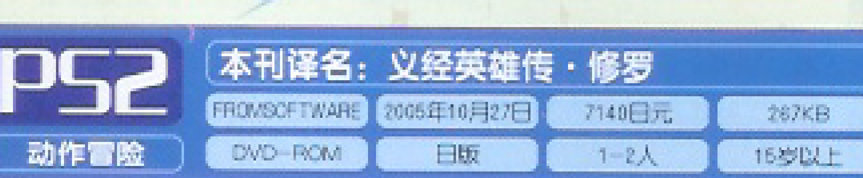
MUSIC：开启音效测试，里面有数十首乐曲可以欣赏，绝对原创！

快速退出所在关卡：当你再次进入已经打通过的关卡时，先按Start，再按Select即可退出。











日本最著名的悲剧式英雄—源义经，也一直是游戏业界的热门人物，而这次的本作为玩家演绎了源义经坎坷的一生。

乱世出英雄



本作的基本操作与前作义经英雄传几乎相同，而且并不复杂，过关评价也与前作完全一致，但是在本作中可以使用的人物多达32名。本作为大家讲述的故事并不仅仅只是讲述源义经，义经篇、义仲篇和平家篇三部分交替进行，算得上是一部相对完整的“源平演义”。此外为了照顾到初次接触本做的玩家，在游戏中还有指导玩家逐步上手的“战术指南”，因此在这里不再赘述系统，只是带玩家一起去了解一下源义经出世的传奇故事。

THECK1 鞍马天狗【义经篇】



为了拯救受害的百姓顺便检验自己的修炼成果，牛若丸（源义经）来到鞍马山，剿灭这里危害一方的强盗。在这里，他遇到了对他今后的一生影响重大的神秘人物，得知了自己是源氏的后代，在自己体内流淌的是源氏的血液。一番考虑之后，牛若丸决定选择这条充满曲折和磨难的道路，决定不在山林寺院中虚度年华，而是为再兴源氏奉献出自己的一生。

由于是初次战斗，义经的部下也只有2名，但好在敌人能力并不强力，再加上义经的能力超强，应该可以轻松应对。消灭了最初的敌人后可以走左侧岔路，与“鸟天狗”合流。最后将由利太郎合力击破，不过敌人的人数虽然颇多，但是只要消灭小队长后，大部分杂鱼都会逃亡。由于本关可以操纵的人物只有牛若丸（源义经）一人，不能练习团队作战，不能亲身体会“领导的艺术”，但可以好好练习一下瞬杀等个人基本作战方式。

THECK2 书写山炎上【义经篇】



弁庆外出修炼之时，山贼袭击了寺院，赶回的弁庆立刻与其战斗，但最终并不能挽救已被破坏的寺院。望着以前伙伴的尸体和烈火燃烧的寺院，弁庆对自己的力量倍感迷惑，并为自己制定以后的目标：成为日本第一强人。

地图上红色三角表示敌人，绿色的三角表示需要搭救的僧人，到达地图最上方的深绿色三角会发生胆小僧人逃亡剧情。为了得到较高的评价，应该在战斗开始后迅速搭救僧人，注意在地图下方弁庆出现的初始位置会有敌人增援，本关地形比较复杂，很多地方都需要绕较远的路方可到达。

THECK3 五条大桥【义经篇】



为了会见“鸟天狗”正近介绍的人物，义经来到了五条大桥，在这里他收到了忠心的部下—武藏坊弁庆。

本关由于是夜间作战，因此能见度颇低，有些敌人需要走近才能发现。向上走过一条胡同后会发生剧情，招募到新的部下吉次，但可惜目前还不能使用。本关出现的盾牌兵比较麻烦，从正面攻击并不能对其造成丝毫损伤，必须要绕到他的背后攻击。本关敌人相对集中，战斗时经常会偷袭玩家，需要多加小心。地图右侧红色标志表示本关需要击破的武将，另一本关目标盗贼在地图中央偏下的死胡同内，完成这些任务会对过关评价有所影响。最后地图右上的红色标志表示弁庆，上前需与其进行一场单挑。

THECK4 镜之宿【义经篇】



秘密逃出鞍马山的义经在镜之宿被平氏的大军团团包围。

本关的地图明显是在偷懒，竟然与前作义经英雄传完全相同，招募同伴的位置依然是地图左侧岔路，不要忘记开启右侧岔路的宝箱。BOSS熊本长范周围的几名弓箭手比较讨厌，应该优先解决。虽然本关敌人数量较多且相对集中，但我军也是人才济济，可以好好熟悉一下群体作战。

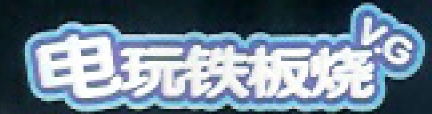
THECK5 奥州平泉【义经篇】

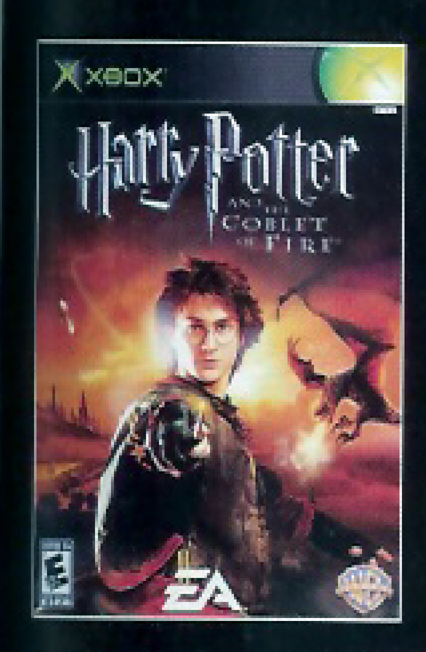


进入平泉的义经与奥州当地武士一起，向讨伐强盗进军。并且在此牛若丸元服，正式改名为源义经。

本关又与前作完全一样，地图右侧有宝箱，佐藤兄弟的能力不弱，玩家无须对其费心。本关敌人中最讨厌的还是弓箭手，尤其是地图右侧的小队，会一直在玩家身后紧紧跟随。此外在地上奔跑的小兔可以屠杀，但是太过残忍，放过为善。此外完成本关后可以进入平家篇。

□文责/雪飞





Harry Potter AND THE GOBLET OF FIRE™



据说即将上映的电影版《哈利波特与火焰杯》将是这三名主角的最后一次合作了，已经长大成人的他们可能会离开这个神奇的魔幻世界。

XB	本刊译名：哈利波特与火焰杯			
	EA	2005.11.8	39.99美元	5格
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-3人	10岁以上

序章 哈利波特与火焰杯

游戏一上来就是莫名其妙的厮杀，阴暗的森林、叫嚣的怪兽、漫天飞舞的魔法球，哈利波特和他的两个好友需要从这片纷乱的场景中杀出一条血路。我们可以先趁这个机会大致熟悉一下游戏中的基本操作——虽然在后面的章节中还会进行更细致的讲解。森林里面虽然视线不好，但基本上顺着路走就不会迷失方向，路上会遇到少数的蜥蜴状敌人，不过凭借三人的合作都轻松搞定，前进一段路程会遇到大石头挡住去路，上前帮助那位法师一起合力将石头挪开（按X键可拖拽石头,用左摇杆控制方向和距离）；以后会经常碰见这种拦路的石头，需要伙伴们一起协力才能挪开，注意挪的过程中别砸伤了伙伴。接下来还会有倒塌的树干挡路，依法处理掉，再前进就会遭遇大群的蜥蜴，注意罗恩和赫敏两人的HP，配合不好的话他们的血很容易变红的。继续前进，有个敌方的巫师站在高处攻击我们，我们是无法直接攻击到的，应该先将其立足的石头挪开，他就会失足自己摔下去。再前进不远拿到桥上的PORTKEY即可通过序章的试炼，完成关卡后会根据玩家的表现获得相应的评价和奖励。



黑魔法防御术 第一课



终于轮到实力超强的“疯眼汉”阿拉斯托·穆迪登场，我们需要在他的黑魔法防御课上学习本作的常用技巧。首先攻击桌上的铁桶，之后进入旁边的门。敌人还是在序章中见过的小蜥蜴，这里首先学习的是按A键发动的普通攻击，快速连按的话还可以产生击晕效果。接下来学习的是面向敌人按住X键即可将其举起并扔出去，需要提醒大家一点的就是从我们发动到实际将敌人举起来是有一小段时间差的，此时很容易受到敌人攻击，所以使用这招时最好判断清楚周围的状况；实际上这招更多的是用来开路，混战中实用性相对有限。然后要学习的是召唤技巧，按住Y键就可以举起魔杖将周围的小物品自动吸收过来，可以用来接取一些无法够到的地方上的道具，打败敌人后用这招吸那些花花绿绿的豌豆状东东非常好使，在尽头拿到召唤书后完成本关。

黑魔法防御术 第二课

本关仍然是学习黑魔法的进攻技巧，流程和上关基本一样。在有火的场景中对着火焰按X键还可以发射出水柱灭火，小规模的火焰哈利一个人就能灭掉，但如果是大面积火焰的话，仅靠哈利一人的力量是不够的，而是需要伙伴赫敏和罗恩的协助才能搞定（和挪大体积物品时的情况一样）。注意第一个房间门口有个隐藏的火焰陷阱，别冲太快了，慢慢走过去将其引发，否则会烧到自己。进入下一个房间开始，会遇到浑身被火焰包围着的蜥蜴，对付这种敌人需要先用水柱将其身上的火焰浇熄才能进行有效攻击。出门后沿着楼梯向上爬，有的墙壁上会有喷火的机关，用水柱攻击就能破坏掉。一路向前，最后来到顶部，平台上正中央有一个大的火洞，周围还有一圈小型火焰，如果不把所有的火焰先灭掉，中间的火洞就会不断出来火蜥蜴。所以灭火才是当务之急，先让罗恩与赫敏两人拖住那些火蜥蜴，控制哈利波特挨个将周围的火焰全部浇熄后火蜥蜴就不会无限出来了，接下来再清场，注意速度要快，否则他们两人撑不了太久的，搞定后过关。



霍格华兹校外 前篇

现在大部分场景我们都还无法进入，要进入这些暂时被封闭的场景首先需要收集一定数量的特殊巫师盾牌。目前我们唯一能够进入的场景就是霍格华兹校外（HOGWARTS EXTERIOR），目标就是尽可能多的收集巫师盾牌来开启其他关卡。现在身上应该已经有了一些过关后作为奖励的卡片，先查看角色信息辨认卡片的作用，之后在选人后的装备画面中将它们装备上用以提升大家的能力。卡片有很多种类，作用也不尽相同，包括提升体力上限、提升魔法攻击力、对特定种类怪物伤害加成、特殊组合技巧等等，玩家可以做最适合自己风格的卡片组合。进入关卡后，先沿着小道向下走爬到塔楼边缘，路上会得到一个小盾牌，铁门需要一一拉开，大部分情况的应对方法前面已经介绍过。这篇会有进行吹箭攻击的敌人登场，由于它们可以进行远程攻击而且攻击力不低，所以战斗时要注意躲避其吹箭，抓住机会就一口气干掉。往上来到一个圆形平台会发现一个大型巫师盾牌在火焰中，不要急，此时会有大量的吹箭怪从外边爬上来，花点时间全部干掉（这一战有点难度）后将中间的火焰浇熄，盾牌入手！

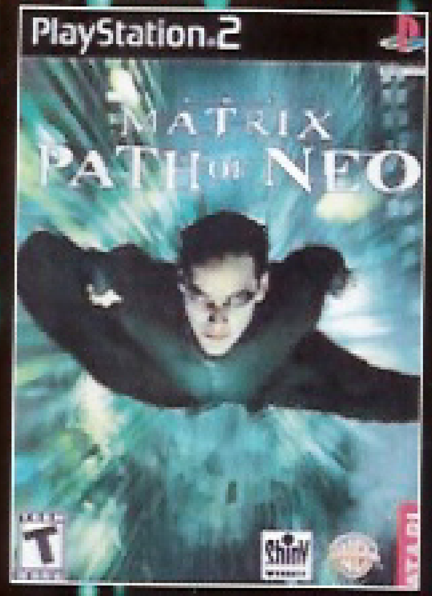


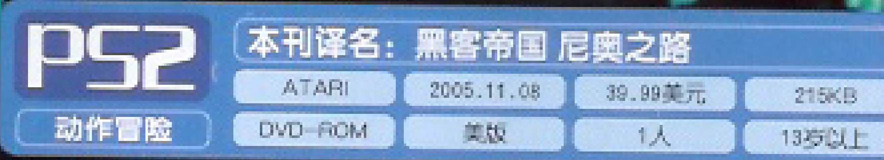
霍格华兹校外 后篇

其实完成前篇后收集到的盾牌数量已经将最前面的关卡打开了，不过别急，我们不妨再去霍格华兹校外探索一次，刚才的冒险还漏掉了不少东西呢。从入口直接往下走，会来到一片被墙壁分开成许多小区域的地方，将地上摆放的冒着绿气的铁壶举起砸在墙上就能炸坏墙壁开路。和上一次来一样，路上会看到一些有一个眼珠不能动的奇怪东东，按A键将其K到没脾气，这是隐藏要素收集的一部分。最后来到一个广场，又有不少火蜥蜴，先用炸弹壶将那两个红色的雕像砸坏，这样火蜥蜴就不会无限出来了，之后的打法和以前一样。清场后还得用炸弹壶将中间那个石柱子炸掉就能拿到巫师盾牌，这里有点难度，第一速度要快，否则壶会自己爆炸，第二要注意别碰到那些铁栏杆，不然一样炸不到石柱。



□文责/北斗





如果您是一位黑客帝国系列片的忠实观众，是否想象过自己扮演neo体验这来自逆转世界的挑战？本次ATARI的这款作品定能让您愿梦。



当我们面对这样的游戏画面的时候，我们应当
往面对电影题材改编游戏的有色眼镜李樟。这
合了潜入、解谜、动作要素的作品在剧情方面
了黑客三部曲，neo的救世之路将在我们手中进

PS2	本刊译名：黑客帝国 尼奥之路		
动作冒险	ATARI	2005.11.08	39.99美元	215KB
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

黑客帝国—尼奥之路

作为商业电影成功的典范之作，黑客帝国三部曲给观众以巨大的视觉冲击与剧情震撼。Wachowski兄弟的超绝想像力凝造出了一个逆反思维下的虚拟世界观。而本次Atari公司协同Wachowski兄弟一同打造的黑客帝国—尼奥之路，也将在TVGAME平台上给我们带来同样的震撼。

还原诗史般的剧情

以近年来电玩开发商的规律，优秀的电影题材是必然会被改编为游戏软件的。但很可惜的是，电影改编游戏的素质如同动漫改编游戏一般，基本上都为平庸之作。但黑客帝国三部曲能够在电影市场获得惊人的成功，与深邃曲折，充满哲理的剧本有着本代联系。ATARI就是看准了原作众多的电影与文化支持者而果断做出游戏开发决定的，ATARI作为游戏的制作商，亲自请到了Wachowski兄弟参与剧本的创作，这本身就是对原作剧本的忠实重现的保证。在游戏中，玩家朋友可以亲自扮演救世者尼奥，亲自体验三部曲中的经典片断。这其中从第一部的子弹躲避时间，枪械混战，第二部的空中停滞，第三部的美女情节与机械章鱼，等等都会令真正喜爱原作的玩家为能够亲自投身于剧情之中而欣喜不已。游戏中场景的设计与画面渲染的感觉完全回归原著，场景中不仅包括了三部曲中的出色场景，居然连黑客帝国动画版中的知名场景都有所收录。那种时空转换的感觉与穿梭的数据纽带将时刻出现在游戏的进展之中。而作品中回归原作的角色设计也相当众多，包括基努里维斯扮演的救世主NEO在内，劳伦斯费什伯恩（墨菲斯），雨果·维文（史密斯特工），美丽的 莉安摩斯都在PS2强大的三维建模能力上重现在我们眼前。让我们踏着NEO的足迹进入他致幻的世界中。



↑游戏画面可以做到可以与电影剪辑画面相媲美的程度，这说明了wachowski兄弟的实力。

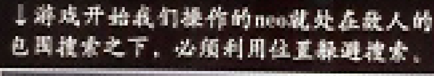
与原作神髓相连的操作



在原作中，主角NEO能施展出惊人的能量，在墨菲斯的教导下，不光身手高超，并能在数据控制的前提下实现所谓的时间凝滞，这也是其能够作出经典的弹道躲避的原因。在游戏的序章中，我们首先在墨菲斯的呼唤下进入了游戏的开端，当我们见到墨菲斯的时候，选择左手后会进入短暂的救世主模式，在这里，我们可以为今后的操作打好基础。抛开左类比摇杆为移动，X为跳跃，三角为进攻，圆圈为背投这样的基
构不说，在面对大量敌人与枪械武器时必要发动的NEO时间（L1键位时间停
能给我们带来很大的操作满足感。利用关键时刻的时间停滞，我们可以经常
现原作中弹道躲避这样的惊人之举。而在救世主模式中的NEO自然是强大的
回归原作的攀岩走壁与矫捷的身手都会令您认为本作定是一款出色的动作
戏……．很遗憾，您错了，NEO的身手完全是游戏剧情铺垫的需要而已，何况
想成为这样的救世主，我们还要付出艰辛的努力。

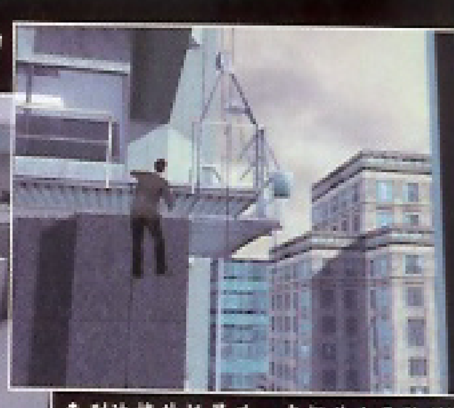
救世主的自我拯救

游戏的序章跟玩家朋友们开了一个不大不小的玩笑，实际上，游戏的内容
是与剧情的不断发展相结合的，熟悉原作电影的玩家一定对电影一部的开篇
奥躲避史密斯特工的追击有所印象吧，尼奥也是从这里开始在墨菲斯的引导
实现真正的自我认识与救世主之路的。而游戏中，也是从这里开始了我们的
险。游戏刚开始，我们要按照墨菲斯通讯中的要求，小心到达绿色躲避区域
，并按住L2细心观察周围局势，为第二步前进做好准备。开始躲避在办公区
的围挡中，很快我们就能到达公司的前台。在进行了两次躲避后。在特工刚
进入电梯间后，我们要慢慢到达面对前台右侧的通道中，由于有一个警卫在
，所以要缓缓跟随。直到到达大厦外侧通道口前，我们会看到开门而出的一
警卫。冲到门前被纠缠后按下+三角连点摆脱对手，快速进门。进门后经过短
的剧情，我们已经到达了大厦外，小心贴墙向左侧移动，这里要注意的是NE
如果失去平衡攀爬在大厦外侧时万万不可按X，用类比摇杆移动方向或按上
攀爬上去就是了。到达左侧末端可以看到大型升降台。跳下升降台上升后向
行进，最后我们会到达两个升降装置前。选择绿色可工作的那个到达顶端，
过短暂剧情后，我们需要攀爬跳跃一阵，注意一定要快速移动，不要理睬敌
。最后到达平台。摆脱敌人纠缠后快速进门，下楼后有一张电气室的分布图
我们可以清楚看到出口的位置。小心躲避敌人到达出口位置后，我们可以下
了，但是到达底层后仍然要进入房间周转到下一个楼梯位置。房间的通道很
确，很容易找到出口，之后再继续下楼。我们在此流转几次后，最终打开房
门后却见到了已经在楼内等候多时的史密斯特工，在短暂的剧情提示中我们
以看到电脑机房的门是开着的。迅速冲进机房，经过之形通道后我们见到了
口，来到通道后不可避免地见到出门的警卫，下+三角摆脱后进入最后的下楼
道。下到底层后，不要理睬枪械警卫，快速来到左侧后，见到已经下楼的史
斯特工，快速选择左侧出口来到仓库后，选择左侧通道躲避开枪手并到达通
长廊，我们可以看到 P莉安摩斯在摩托上等待着我们，NEO终于脱离魔掌。



↓游戏开始我们操作的neo就处在敌人的包围搜索之下，必须利用位置躲避搜索。





↑到达楼外场景后，我们首先要做到的，就是找到这个机械升降台。

□文责/龙马

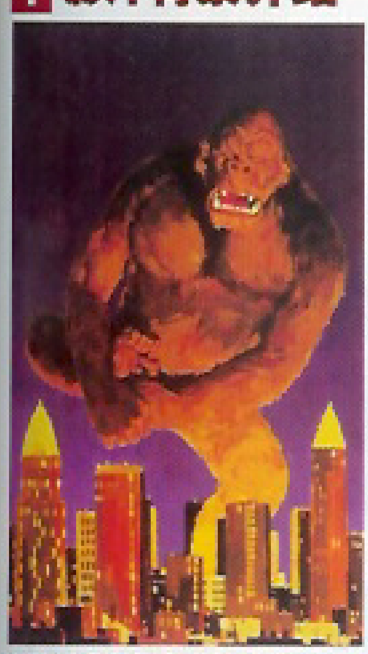
PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



这个就算是在整个电影史里也算是最最经典的一幕了吧，因此场景而迸发的无数灵感从而产生的各路怪兽电影我想也是不在少数吧。

PS2	本刊译名：金刚			
	UBI	2005.11.21	49.99美元	129KB
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	12岁以上

1 影片背景介绍

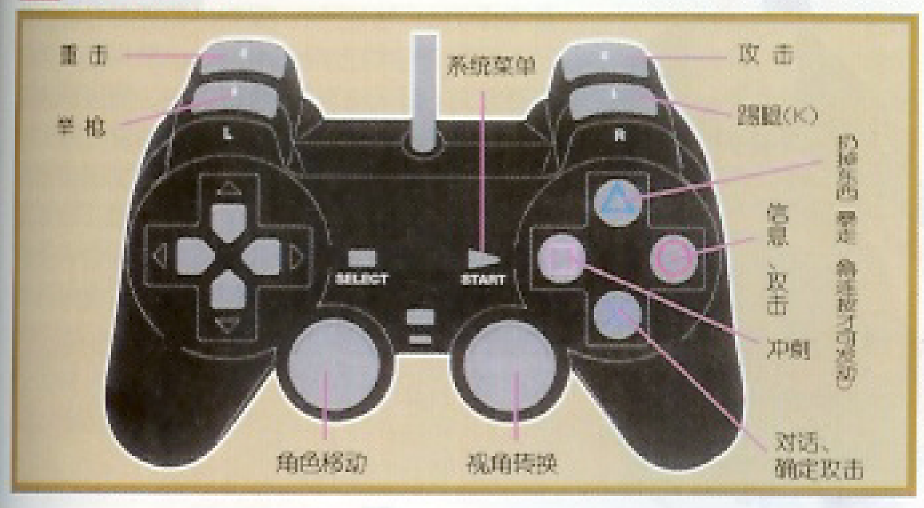


那还是上世纪30年代的纽约，杰克·布莱克扮演的卡尔·丹汉是一位事业陷入危机的电影制片人，他正在街头为自己的新戏寻找合适的女演员。百老汇歌舞剧失业演员安妮-黛洛进入他的视野，为求新意，安妮和卡尔以及由阿德里安-布罗迪饰演的剧作家杰克等剧组人员一起登上轮船冒险来到骷髅岛进行拍戏。只是在一天安妮在拍摄一组尖叫的镜头时，骷髅岛的深处却传来一个令人毛骨悚然的声音……

原来这个岛上果然有很多怪物出没，其中最可怕的就是一头巨大的猩猩。这个无敌金刚凭借怪力极度张狂，经典的大闹曼哈顿摩天大厦的情节就是发生在这部电影里。虽然当时还是黑白片，但仍曾轰动一时，其独特的创意与幻想的场景在当时来看是非常有震撼力的。不过最后影片依然无法摆脱俗套，因白人女主角貌如天仙，连金刚都忍不住起了爱慕之心，为了保护她不惜与其他怪兽搏斗。最后人类用女色为诱饵，让金刚落入了圈套。金刚最后遭白人的先进武器，也就是几架飞机联手射杀，这也是美国大片一贯的逻辑。这叫人定胜天？

作为美国传奇影片中的经典，本片曾经在70年代翻拍过一次。今年2005年12月14号，导演过指环王三部曲的新西兰导演彼德杰克逊又将把金刚再一次推上全球银幕，于是才有了我们今天要说的这款游戏。

2 基本操作



3 系 统

这款30年代的片子自然会有很多我们现在看来比较幼稚的地方，可惜游戏的系统也比较幼稚，不知道是不是为了追求仿古的那种感觉。貌似最近流行的FPS游戏，比如BIO4就是，本作的系统看起来和BIO4差不多，但在对操作的要求上实在是差得也太远了点，对射击的准确度要求非常之低，基本上闭着眼往前扫一气就成。而且视角之晕比起PS2的BIO4来必须说是有过之而无不及，左右摇杆分开的操纵方式不仅容易造成操控的混乱，更主要的是造成了视角变化的混乱，加上游戏画面本来质量就不是很好，如果总是乱晃右



摇杆的话肯定会觉得晕。

初期的游戏比较没有亮点，到后面可以操纵金刚之后就要好一些了，毕竟这个传奇角色还是有一定吸引人的地方的。游戏总体来说对操作的要求非常低，与其说是游戏倒不如说是影迷们回顾影片的一个互动软件，属于可以轻松进行的一个游戏。当然，前提是您不要乱晃右摇杆……下面把游戏前2关介绍一下。

4 STAGE 1

刚开始是一段剧情，先把视角转动一下，习惯一下晕眩的感觉。之后下游船，又是漫长的对话，提醒您一下这可不是拯救大兵……晓几！船被砸了，上岸吧。到了骷髅岛后又是对话，这时先跟着伙伴走吧，进了山洞和同行的男伙伴对话获得一把手枪。女主角虽然有灯，但是山洞的深处出现了敌人，这些螃蟹看起来就很烦人，打吧！射击的方法是先按L2举枪再按R2射击，R1是RELOAD。一阵狂打，反正也不用担心子弹数，而且还有一个同伴帮你，所以没什么难度。消灭干净后进水到尽头有一个木栏，按R2用枪砸几下就可打开。这里走出去就来到了海边，也不用考虑太多，一直跟着同伴走就准没错，这里风景还是可以的。走一阵子会有个木门挡路，这时要和同伴一起开门，同伴会叫你一起转动柱子开门。转了一会突然出现了大量的螃蟹，这里依然是要合力对付敌人，敌人和刚才没什么区别，按老方法乱射即可。敌人全灭后出现了第一个BOSS。

5 BOSS



第一个BOSS还算是很简单，用枪连着轰就成，而且同伴似乎火力非常猛，他的帮忙非常值得期待。BOSS只是加强的螃蟹，没啥难打的。干掉后完成转柱子的工作吧，打开后还是要跟着同伴走，半路出现的一个箱子打开后里面有散弹枪，一定要拿下。接着走到尽头又有一个锁着的木门，用来开门的转木缺少了一根头，这算是谜题吧？不过仔细观察一下这里周围的地形，其实还是很好找的，就在场地的边缘。找到木头后放进原来缺陷的地方，再转动木头，开门后进入就算过关了。

6 STAGE 2

开始后依旧是跟着伙伴走，到被障碍物挡了去路后在旁边找一支木矛，再到火炉里去点火，之后射进荆棘里去烧吧！不过要注意别离的太近，要不你就成邱少云了。进去后有一个蜈蚣，注意多利用旁边的木矛，这里开始子弹就该节约点用了。战斗胜利后到刚才裂开的石壁继续前进，前面的独木桥处则要保护女演员平安过来过桥，一定要给予她足够的火力支援，不然她就成了蜈蚣的点心了。保护女演员爬过山后帮你开一个门，进去后发现前进的山洞被无数的虫子挡住了。这时不能闯，注意观察，攻击地面上一些爬动的虫子，这样逼这些虫子回山洞，它们会在里头一通猛掐，趁着它们自相残杀带着女演员赶紧冲出山洞本关就算结束了。



□文责/无无

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 11.16～12.30

PICK UP

攻 研 娆 评 细心的读者可能会发现本栏目这一期所介绍的游戏发售时间跨度比以前要长了一些，而不仅限于两周之内。这是因为XBOX360已经正式发售；新一代的主机大战拉开了帷幕；而作为2005年的最后一期，在年末商战中也有大量的软件等待我们向您介绍。希望这一期的“新作游戏情报”能够成为您年末购买软件的最好指南！

完美黑暗 零

官方原名 Perfect Dark Zero

XBOX360	第一人称射击
2005年11月16日	
▶Rare Ltd.	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1-32人	▶17岁以上

传世经典之作复活再创辉煌

N64主机上的精品游戏数量甚多，《完美黑暗》就是其中之一。由著名的RARE小组所开发的《完美黑暗》被称作家用主机平台上最优秀的FPS类游戏之一，给全世界的玩家们留下了极为深刻的印象。自从RARE小组投入微软阵营之后，也在XBOX主机上推出出了一些品质出众的作品，而这款《完美黑暗·零》则作为XBOX360的首发软件之一，受到了广泛的关注。

从名称中的“零”就可以看出来，本作是N64版本的前传。本作的故事将集中在女主人公乔安娜·达克成为谍报员之前的经历，融合了前代作品的紧张刺激感觉，同时增加了众多革命性的创新设计。其中最引人注意的是本作对XBOX LIVE线上游戏的大力支持。前作的四人分屏对战就曾经获得了很高的评价，不过分屏作战毕竟在游戏的真实感和投入感方面会有所欠缺。而本作则利用硬件技术的发展，支持多达32人的对战，并且以次时代的高清晰画面来表现扣人心弦的战斗，给玩家们令人窒息的绚丽效果。游戏也仍然支持四人分屏的合作或者对战模式，对于没有条件使用XBOX LIVE联机功能的玩家来说，仍然能够体验《完美黑暗·零》的魅力。



攻评

波斯王子·双子王座

官方原名 Prince of Persia: The Two Thrones

PS2	动作冒险
2005年12月1日	
▶UBI Soft	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶17岁以上

光明与黑暗?通往王座的两条道路

2003年发售的《波斯王子·时之砂》可以说是为“波斯王子”这个历史悠久的游戏系列开启了一个新的纪元，得到了广泛的好评。之后的《武者之心》和本作《双子王座》的剧情与《时之砂》一脉相承，三部作品正好构成一个完整的故事，而本作则是三部曲的完结篇。

《时之砂》清新阳光的风格得到了很多玩家的青睐，而《武者之心》却着重于刻画命运的悲剧，游戏主题沉重了许多。再加上一些硬性的游戏bug，使得喜爱《时之砂》的玩家对《武者之心》普遍评价不高。制作者称，在《双子王座》中将恢复积极向上的主题，王子虽然背负了可怕的诅咒，但是仍然保持着坚定的信念。他将勇敢地为自己的祖国和人民、以及自己的爱人而战。游戏剧情虽然仍然与命运有关，但整体气氛不会让人感到压抑。

在游戏系统方面，最引人注目的是王子的“双重形态”。在某些特定的地点，王子会转化成自己的黑暗形态，变成一个强大、嗜杀的怪物。普通形态和黑暗形态的王子各自拥有独特的能力，在战斗和解谜中都将发挥作用。而关卡和敌人的设计也将努力跳出传统动作游戏的限制，尽量为玩家提供更多新鲜的乐趣。





娆评

焰

官方原名 HOMURA

PS2	射击
2005年12月1日	
▶TAITO	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶全年龄

“刀”斩万魔，血染沙场！

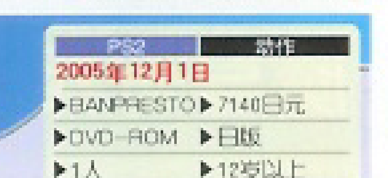
本作的故事是以大阪城、江户城等代表神秘战国时代的城市，表现出战国时代独特的世界观。本作的最大特征是拔刀系统，令熟悉漫画的玩家立刻会联想到浪客剑心，而在这里“拔刀”攻击却不仅仅是斩杀敌人，还包括反弹敌人的爆弹攻击，将敌人的武器化成自己的攻击手段，深得“以彼之道还施彼身”的武学精髓。本作讲述了战国时代关原合战后，德川家康取得了胜利，随后成为了日本的新一代将军，但之后发生的却是天界与人界的奇幻故事。本作的主人公是一名体内流有人类和天狗之血的、名为焰的男子，他接受了上天的令，为报母亲惨遭杀害之仇，斩杀因得到邪恶力量而征服日本的德川家康。



在本作中小早川秀秋、服部半藏等多名历史名人物将作为敌方角色出现。小早川秀秋可算得上是日本最著名的叛徒之一，而最后的因更是恐怖，竟然是少壮之年突然发狂而死，因此在民间流传着他是死于大谷吉继的诅咒，因此本人更是期待在本作中能为他制作出令震动的死法。在游戏中的日本历史人物一直活灵活现，并且通过游戏使得很多玩家对日的历史产生了浓厚的兴趣，希望本作中除了些合情合理的恶搞以外，能再多穿插一些历事件，让我国的玩家通过游戏也能够对日本族有相对深刻的了解。

前评

义经记



PS2 | 动作
2005年12月1日
▶BANPRESTO ▶7140日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶1人 ▶12岁以上

官方原名 义经记

将这乱世的根源平家彻底击破

近年来由于历史题材的电视剧“义经”在日本热播，游戏的世界也成了义经的天下，各种以义经为主题的游戏层出不穷，甚至连少女游戏都有出现了他的身影。这次的本作是一款华丽的剑术动作游戏，游戏的战斗也不是义经独自一人孤身奋战，经常会有己方援军陪伴在玩家左右。玩家可以根据战场情况向同伴下达攻击、防御、援护、护卫四种指示，同伴的人数有多名，但可惜的是每次战斗只能带领一名同伴出战。各名同伴的特技和能力大不相同，玩家要根据战场的特性选择好陪同出战的成员。义经和同伴们除了通常攻击以外，还拥有各自独特的强力必杀技，但需要满足一定的条件方可使用，把握时机正确使用可以扭转乾坤，化劣势为优势。比如说义经的必杀技借神攻击，此招数由于得到了诸天神佛的加护，威力惊人并且华丽之至。此外本作中还有合体技存在，并且因出战同伴的不同而不同，绝对值得积极尝试。



上古卷轴4·湮没

XBOX | 角色扮演
2005年12月5日
▶2K GAMES ▶49.99美元
▶DVD-ROM ▶美版
▶游戏人数未定 ▶年龄分级审查中

官方原名 The Elder Scrolls IV: Obvilion

剑与魔法所构筑的中世纪奇幻世界

《上古卷轴》在欧美PC游戏界是一个相当具有影响力的系列，《上古卷轴3：晨风》曾经获得了2002年最佳RPG大奖，之后也移植到了XBOX平台。《上古卷轴4：湮没》的故事发生在近似中世纪的奇幻世界背景中。统治这个世界的皇帝被不明身份的刺客暗杀，被称作“遗忘之地”的地狱之门也被打开，人类遭到了魔族的侵袭。而玩家的目的，就是要追查皇帝被杀的真相、寻找新的王位继承人，重铸人类世界的秩序。《上古卷轴》系列一向是以高自由度著称，本作在这方面当然也会有出色的表现。人物的属性、职业、种族等划分非常细致，玩家可以自由组合，得到近乎无穷的多个结果。游戏中的支线剧情和附加任务也极其丰富，非常值得一玩！



太鼓达人6快乐鼓动

PS2 | 音乐
2005年12月8日
▶NAMCO ▶4725日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶1-2人 ▶全年龄

官方原名 太鼓の达人 わいわいハッピー！六代目







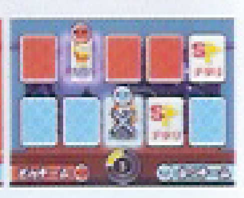
太鼓声声震天地，欢天喜地过新冬！

太鼓达人登场已经多个年头，凭借着火热的演奏、美妙的音乐得到了广大玩家的喜爱，本作作为该系列正统作品的第六弹，游戏品质自然无需置疑。本作的收录曲目再创新高，多达45支曲目，并且为玩家准备了非常有趣的迷你小游戏4个。此外还可以进行双人对战。对战模式下，选择好主人公后要选择各自的队伍，然后再选择出参战的曲目，然后就是要用自己的实力来战胜身边的伙伴，最后还会为胜利的玩家颁发各种奖项，让玩家可以感受到成为成功音乐人的快乐。本作中的迷你小游戏更是值得尝试，比如说其中的烤章鱼游戏，玩家需要操作一只乌龟，不断地烤制烤台上的章鱼，随着游戏的进行，台上的章鱼数量还会不断追加，而且在烤制章鱼的时候还必须注意火候，因为稍有不慎便会将章鱼烤成半生半熟或者烧焦，影响到玩家的得分，这正是锻炼玩家反应和掌握操作的方式之一。个人认为太鼓达人系列中的小游戏制作得相当精致，不但缓解了玩家长时间玩同一款游戏产生的厌恶感，还通过这些小游戏在无形中提高了玩家的演奏水平，锻炼了玩家的反应。如果在游戏业界设有“老少皆宜”奖项，相信本作绝对可以摘得桂冠。









攻 研 评

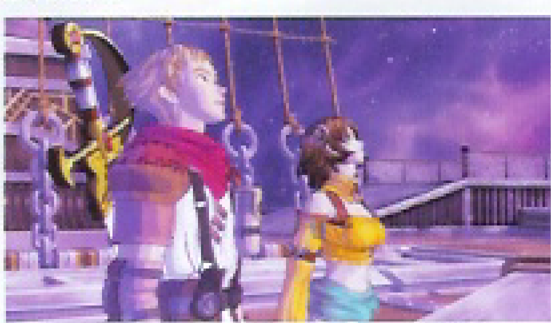
星际游侠

PS2 | 角色扮演
2005年12月8日
▶SCE ▶7140日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶1人 ▶审查待定

官方原名 ローグギャラクシー

当红名家原创出品，当属最高精品！

这次即将登场的本作是著名的LEVEL-5制作开发，在勇者斗恶龙八上市以前，它还只是一家默默无闻的小公司，虽然制作了不少游戏，可惜却无人欣赏，尤其在我国更是知者甚少，但是著名的勇者斗恶龙八上市后，优良的游戏品质使它立刻一飞冲天，在我国的玩家也认识它接受它，并成为“质量有保”的象征。而这次的本作的宣传口号则是“媲美勇者斗恶龙八的角色扮演游戏”，相信本作的质量绝对会让玩家满意。传统的角色扮演游戏大多分为移动场景和战斗场景两部分，游戏中不断切换两个场景交替进行，而本作却将此二者统一，从而节约了大量更换场景读盘所消耗的时间。本作中的世界是一个整体，并不是由多个小块场景组合而成，所有的固定场景看上去一气呵成。但游戏的世界依然丰富多彩，从生机勃勃的热带雨林风光到景色宜人的欧洲小镇，从神秘恐怖的阴暗峡谷到广袤无垠的宇宙风情，本作的世界可以说应有尽有。玩家也可以在游戏的同时，领略到各种不同文化，亲身体验一下人类社会逐渐进步与文化发展的过程。本作的战斗系统与传统的角色扮演游戏并没有太大的区别，与经典名作勇者斗恶龙八的风格颇为相似，并且融入了各种华丽的魔法攻击和精妙的连续攻击。



一男女主人公的宇宙漫游，仿佛是在对流星许愿。



龙如

PS2 | 动作
2005年12月8日
▶SEGA ▶7140日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶1人 ▶18岁以上

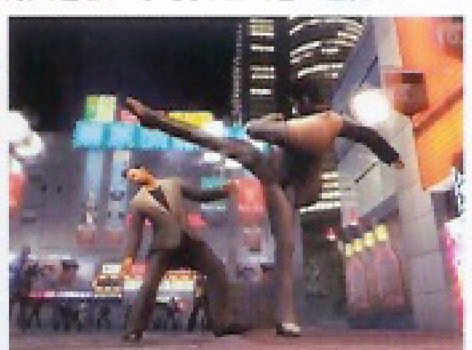
官方原名 龙が如く

神秘世界、自由世界、成人世界！



本作已公布多日，由于本作的目标是那些对游戏不厌惡的成年人、是那些热爱游戏的成年人，因此更受到了成年玩家的期待。本作的故事发生在假想的世界“神室町”，而游戏的主人公则是曾经鼎鼎大名、号称“堂岛之龙”的黑社会成员，再加上掌握着一百亿日元的神秘少女，使整个游戏世界不单是充满了紧张刺激，还交织着友情、爱情与欲望。多年前由金城武主演的电影“不夜城”红遍港台日，它正是出自日本小说家驰星周的手笔.而这次本作同样是由该名家执笔，故事性可读性更是不会令人失望。玩家在这个世界中并没有太多的约束，可以按自己的喜好做自己想做的事。在这神秘的神室町里，聚集着各种各样的人，玩家与他们交流可以收集到大量的情报，并能引发小剧情，甚至还可以完成各种任务得到物品和金钱。美中不足的一点是本作是面向成人的游戏，因此在18岁以下的玩家们只能耐心等待自己成长之后，才可以进入这个世界。





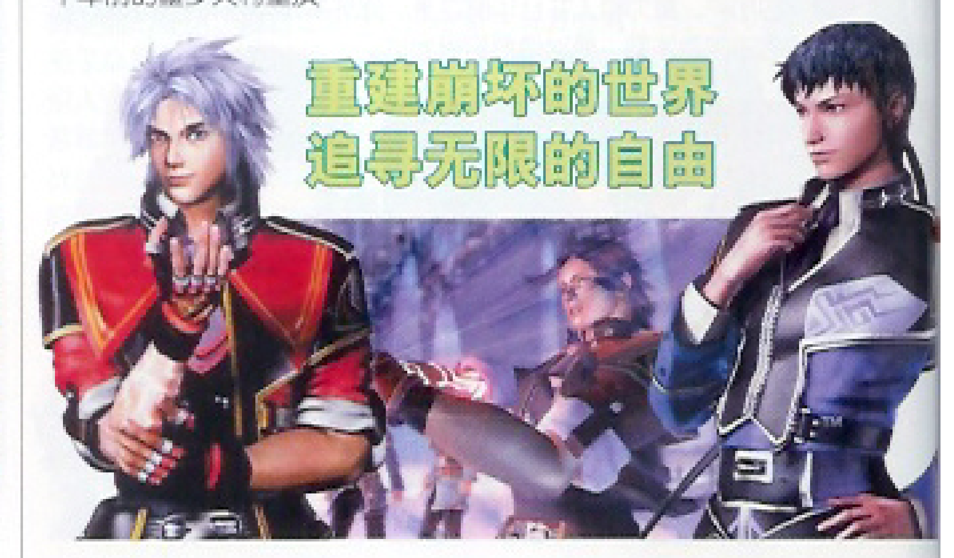
魔导奇兵

XBOX360 | 角色扮演
2005年12月10日
▶From Software ▶7140日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶支持网络 ▶年龄分级审查

官方原名 [EM] –Enchant Arm

1000年前，在一个未知的世界中，人们曾经使用类似于机器人的人型兵器行战争。然而这种人型兵器最终脱离了人类的操控，在战争结束后仍然持续行毁灭的任务，整个世界都在它们强大的攻击力下变成了废墟。就在人们陷入绝境的时候，人型兵器却忽然不明原因地停止了运作。为了避免悲剧发生，人们将残存的人型兵器和制作技术都封印起来，禁止任何人接近。之后，人们已经逐渐忘却了那场灾难。一种被称之为“Enchant”的魔导术流传，这种技术能够对物质赋予超出自然力的能量，人们利用这种能量来生产和生活的发展。主人公笃真是就读于研究Enchant魔导术的大学学生，天，在一场偶然的事故中他偶然接触到了封印古代人型兵器的设施，并且了他右臂中隐藏的神秘力量。与此同时，已经被封印千年之久、具有超高能与破坏力的最强人型兵器冰之皇后也随之苏醒，再度肆虐于这个世界，千年前的噩梦又将重演……

重建崩坏的世界
追寻无限的自由



山脊赛车6

XBOX360 | 动作冒险
2005年12月10日
▶NAMCO ▶7140日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶未定 ▶全年龄

官方原名 Ridge Racer 6

名车靓女齐登场神秘世界共驰骋！

山脊赛车系列一直是赛车游戏的代表性神作，并且历代作品都获得了巨大的成功，游戏的主人公永濑丽子更是成为家喻户晓街知巷闻的著名人物。而这次本作作为XBOX360平台的首发作品，应该会有更出色的表现。本系列的最大魅力就是在于仅仅使用简单的操作，比如离开油门、踩刹车、踩油门等非常简单的动作，便可以让玩家感受到赛车的快乐感觉，而这种独特的快感则正是本系列的精髓所在。在本作中登场的赛车数量多达一百三十种以上，并且有多种游戏模式，绝对可以满足玩家的不同需要。次世代主机的作品，本作的画面更加完美真实，就连跑道的路面也可以观察得一清二楚，更表现出了赛车的金属质感。

RIDGE RACER 6
リッジレーサー

死或生4

XBOX360 | 对战格斗
2005年12月10日
▶TECMO ▶8190日元
▶DVD-ROM ▶日版
▶1-2人 ▶审查待定

官方原名 DEAD OR ALIVE 4

清爽美女们的最新热血格斗！

一提到本系列，玩家们多半会争论系列作品的卖点，但在激烈争论的同时游戏的知名度也随之大大上升，而本作则更是次世代主机XBOX360的首发作品。在新主机的强大机能下，本作的画面更为精致，无论是人物造型还是斗画面都美仑美奂，对战的背景也更为真实，甚至有部分场景是动态场景，比如在泰山的场景上有猴子、酒吧街的场景上有车辆穿梭等等。在本作中系统也大幅强化，强化了人物出招命中后的打击感，招式判定和难度都进行了改良修正，并加入了HALO中的人气角色，更增添了大量的服装和道具，大满足了玩家的收集需要。在本作中还强化了人物对战与战斗场景的互动性，玩家可以充分利用地利这一优势全力击溃对手，其中还有部分场景的物品可以亲手破坏。



攻评

深渊传说

PS2	角色扮演
2005年12月15日	
▶NAMCO	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶全年龄

官方原名 Tales of the Abyss

最具知名度的RPG系列全新力作

《深渊传说》是传说系列诞生10周年的纪念作品，再度请来了为初代《幻想传说》担任人设工作的著名漫画家藤岛康介执笔设计人物。游戏中的人物也不再是Q版大头造型，而是忠实重现原设定稿的正常比例，非常令人期待。

本作故事发生在被称为“奥而多王国”的幻想世界。人类掌握了自然之中各种“音素”中所蕴藏的规律，并且以此为基础发展出各种科技文明。而在两千年前，人们得到了能够探究宇宙历史未来的“星之记忆”。对于星之记忆的占有欲望，使得人类之间爆发了一连串的战争，大地上还产生致命的瘴气。最终人类在贤者的指引下避免了被毁灭的命运，将瘴气封印深深的地底。时间来到现代，游戏的男主角、王国贵族卢克与出身于教团、拥有驱使音素之力的女主角蒂雅在一系列阴差阳错的事件下相识并且成为搭档，展开了自己的冒险。而他们的命运与两千年前那场灾难有什么样的联系呢？这就要等待玩家去揭开答案了。



真·三国无双4特别版

XBOX360	动作
2005年12月12日	
▶KOEI	▶8190日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1-2人	▶13岁以上

官方原名 真·三国无双4 Special

一骑当千的快感新平台全新演绎

本游戏是以今年2月的PS2版《真·三国无双4》为基础而强化移植至新一代主机XBOX360的作品，除了基本承袭PS2版内容外，也包含了《真·三国无双4 猛将传》的众多要素。游戏充分利用了XBOX360的强大机能，大幅度提高了影音方面的表现，支持720P高分辨率宽屏幕显示方式，以及杜比数码5.1声道的输出功能。游戏中的角色、敌兵等等也将会有更细腻的表现，给你更加爽快的视听享受。

由于之前的《真·三国无双4 猛将传》在系统方面显得有些过于简单，例如并没有依照传统而新增第五级武器，而使得很多玩家颇有微词，同时也让人猜测光荣是不是留了一手，将这些内容留给了XBOX360版本。根据目前官方公布的消息来看这种可能性不大，不过也有可能到了发售之日才给玩家们一个惊喜哦！



攻评

王国之心2

PS2	角色扮演
2005年12月22日	
▶SQUARE-ENIX	▶7770日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶全年龄

官方原名 Kindom Hearts2

强强联手打造旗舰级别游戏系列

有些游戏尚未推出就已经注定了要大卖，比如说《王国之心2》就是如此。由SQUARE（现在的SQUARE·ENIX与DISNEY合作推出的《王国之心》可以说是真正的强强联手，数量惊人的超人气游戏、动画偶像，加上SQUARE在RPG制作方面的深厚功力，使得它只用了一代就确立了自己的地位。再加上当年初代《王国之心》拯救了SQUARE财政危机的一段历史，使得SQUARE对它更加倚重，无论是制作还是宣传方面都不遗余力，比起《最终幻想》这样的国民大作来也毫不逊色。

在《王国之心2》中，主角索拉随着年龄的增长变得更加成熟，他将再度与唐老鸭、高飞结伴同行，穿梭在游戏和卡通的世界。本次新增的数个世界也是大家关注的焦点，其中包括了国人非常熟悉的“花木兰”、经典的“大力神”、2003年大出风头的“加勒比海盗”等等。游戏方面也有《最终幻想10》等大作加盟。当然，原创人物也不会少。虽然直到现在SQUARE仍然没有公布原创人物方面太多的信息，但玩家们的热烈期盼之情却没有丝毫的减弱。



至于游戏的系统虽然方面，变化则不是很大。玩过前作的玩家将会很容易上手。SQUARE已经于S·E PARTY 2005和TGS2005两次展会上放出了一些可供试玩的片断，根据实际的试玩体验，游戏手感与前作相差无几，键位设定等等方面也都承袭前作。作为A·RPG类型的游戏，本作的关卡设计在上一作的基础上也有所进化，制作者提供了更丰富的动作可能性，与游戏中的解谜相结合，提供给玩家们更多乐趣。从预告演示片断中还能看到一些大魄力的BOSS战，非常让人期待。

如果说本作有什么遗憾的话，就是美版要比日版稍晚一些发行，没有赶上圣诞节的档期。由于在欧美市场上《王国之心》所受欢迎的程度比起日本市场有过之而无不及，如果能够在圣诞商战中上市的话想必能够创造不错的销售成绩。另外国内玩家恐怕也还是认识英文的比认识日文的多一些吧，看来这一部分玩家只能再苦等三个月了！

↑花木兰的登场是国内玩家关注的焦点之一，她和她的朋友木须龙以及李翔等人会上演什么样的故事呢？

↑本作的美版将于明年春季发售，相信又会掀起一股《王国之心》的热潮。

原来我们活得是很幸福的。眼前的风景其实很美丽，也许你会怀着少年热血的心愿希望它再激情一些，但美丽是睡出来的，也需要休整。静静的稳定未尝不是一种靓丽。但毕竟，岁月会飘逝，年华会老去，若求安稳，若求中庸，那眼前的风景又会维系何时？这个问题所有的人都在问，也在被问。有的人但求生存，有的人心系前进，他们都在演出着，在2005这道静静的风景线中

静静的风景线



□文/薯子 唯夜 雪飞 无形 □编排/唯夜

“在游戏领域，必须不断开发出和以前完全不同的异质产品，若只是简单改良的程度是行不通的。也不能推出要玩家需要照着说明书花费一天才能掌握的产品，这样会让玩家觉得掌握困难。”——为任天堂奋斗46年的山内溥在1984年发表了如上感想。

业界风云20年，电子游戏的发展始终没有跳脱出山内的这番话，并随着时间的推移反复应验。如今每月数百款游戏软件的推出，不但没有给游戏开发厂商带来丰厚的收益，相反却打击了消费者对游戏产品的需求欲望，供过于求使站在销售与消费两端的开发商和游戏迷都显得疲惫不堪。而这一现象，在2005年接近了双方容忍的极限。

事实上，所有人都已经意识到了“种子”软件开发的数量问题，并都表达出对原创游戏开发的渴望，但新游戏项目在“老系列市场”严重囤积得近乎臃肿的情况下，不断被埋没，星星之火也难以形成燎原之势。

尽管2005年游戏市场的复刻及续作软件占下了大多份额,但没人会等着坐吃山空,一些有力打得起广告的大厂还是会给市场注入原创液。本期我们就将各厂商的表现整理出来,他这一年中的表现在下面的文章中将给出答案

任天堂 徘徊在传统与创新之间

任天堂对“复刻与原创”的主题可说有着颇深的感触。整个2005年,任天堂公司都在倡导创新。这个主题意味着自我进化,意味着在混沌的市场现状中谋求生机的渴望。然而,想实现创新就必须抛弃陈规,在原创的道路上进行不断的摸索与尝试。对于一家声名在外的传统游戏老铺来说,走出昔日辉煌,踏向前景未知的领域,想下定决心是相当艰难的。任天堂无疑有着雄厚的复刻资本,从“一家独占”的时代开始,许多经过岁月磨砺和市场锻造的经典系列直到现在仍然闪烁着光芒。看家大作虽然可以成为原创的后盾,但很多时候也会成为原创的障碍。是否能抛开思维定式,用回归原点的目光来进行审视,是能否设计出优秀原创作品的关键。



原创灵感来自新用户群

应该说,任天堂2005年的原创道路是从硬件开始的。2004年年底开始发售的NDS本身是一台“原创”性十足的主机,它代表了任天堂一段时期内“原创”的主要方向。新操作方法的进入使传统的软件制作环境发生了很大变化,单纯的复刻和续作被机能壁垒挡在了门外,想证明新主机的成功,任天堂必须拿出创新的真本事来。从某种意义上说,NDS的问世意味着任天堂背水之战的开始,如果没有被用户所承认的“原创”作品,那也就意味着彻底的失败。

NDS的原创软件制作并不是一上来就盲目挺进的。2004年年末和2005年年初发售的初期软件中,很多都借了传统系列的旗号,在内容上做出一定程度的创新,以作为用户认知过程中的过渡作品。就连如今在玩家中拥有非常高人气的“大合奏”,也是在传统音乐游戏的基础上制作的,开发时甚至还出现过“开发阵忘了让游戏对应触笔”的趣事。任天堂在NDS上真正的软件原创计划应该从2005年3、4月间算起,当时的第一个尝试是4月7日的《电子浮游生物》。这是一款非常特殊的“电子艺术”类欣赏软件,发售时任天堂摆出的就是一种尝试的态度,宣传比较低调,意在对NDS的机能进行说明与展示。紧接着,在4月21日,街传巷议的“任天狗”问世;可以说,这是任天堂公司在整个2005年中最成功的一款原创软件。发售当周三个版本合计19万的销量让业界为之惊叹,之后的持续业绩和海外市场反响也很理想,彻底确立了这款软件“尝试成功”的市场评价。后来的评论普遍认为,这款软件的成功主要在于用户群定位的准确。新机能上的原创作品必须有新老用户都能认同的内容形式,而“宠物”无疑是一个受众面广泛的主题。同时,作品类型定为“交流”,这可以说是从《口袋妖怪》起就已经延续下来的成功定律。游戏中成功的交流应该既包括人机交流,也包括用户之间的人际交流,而《任天狗》兼具了这些要素。

另一个成为话题的原创软件就是《锻炼大脑的DS训练》——原名太长,什么“东北大学川岛隆太教授监修”……其实我们玩家倒是给它取了一个十分有趣的代称:“脑X金”。这款软件从一开始就定位在新用户群上。尽管益智是游戏的传统主题,但这款软件展现出来的却是全新的思路,它主要瞄准的是工作年龄在一定程度以上的成年人以及已经退出工作岗位的老年人。这个尝试可以说比《任天狗》还要大胆一点儿,它甚至已经改变了游戏的传统意义,向“在游戏主机上体现的其它娱乐形式”发起了挑战。这款软件在日本国内造成了相当大的反响,在“敬老之日”时还引发了“孩子买游戏孝敬父母”的新社会话题,掀起了一股制作脑锻炼类游戏的浪潮。

由此可见,从用户出发,用新内容体现传统市场定律是任天堂原创的主要方向。2005年的任天堂处于主机的过渡期,转型与原创尝试的重任落在了NDS上,因此呈现出了原创软件集中于掌机的面貌。

将大作的印象牢牢留住

与NDS上原创游戏的纵情尝试不同,2005年任天堂自家的NGC和GBA软件阵呈现出“以经典阵容为主”的局面,其中,“复刻”的主要阵地是GBA,而NGC则担当着承接传统系列续作的任务。

9月13日是任天堂王牌形象马里奥诞生20周年,因此任天堂在GBA上推出了一系列纪念作品,包括FC《超级马里奥兄弟》的复刻版,《马里奥医生》和《魔法方块》的复刻合集,以及《马里奥网球》的续作《马里奥网球ADVANCE》等。任天堂的复刻作品总喜欢“出师有名”,在这个纪念活动中,这个特点体现得非常明显。由于任天堂的形象品牌很多,“保证系列延续”和“保持复刻新意”就变成了需要谨慎处理的关系。既要维持经典形象的魅力,又不能让陈旧的东西砸了牌子,其间的平衡很难掌握。因此,任天堂近年在做游戏复刻时常常要选择时机,并且加入适当的新要素。例如7月14日和KONAMI联合推出的NGC版《跳舞革命 with 马里奥》,就是希望在其它厂商的代表作品中代入任天堂的代表形象,让复刻要素相互结合,从而体现出新的商品价值。

至于经典系列,任天堂走的是“大作延续”的道路。任天堂公司对续作的认真程度是很出名的。《火炎纹章 苍炎的轨迹》也好,《高级战争DS》也好,《口袋妖怪XD 暗之旋风》也好,都是那种制作认真,并带有创新意识的续作。虽然它们得到的评价各有不同,但“将大作的印象牢牢留在玩家心里”的愿望是有目共睹的。

纵观2005年,由于主机处于过渡的关键时期,任天堂在软件战略上明显采用了“两手准备”的方针,复刻与续作的方向趋于保守,而原创作品的创意则非常大胆。这可以说是传统游戏制造商面临急迫变革要求时做出的一种慎重之举。



《火炎纹章》系列是任天堂的白金经典之一。



《任天狗》是任天堂今年里最成功的原创。



成功诠释了“游戏革新”思路的《脑锻炼》。

SCE 表现力探索的漫漫征程



《旺达与巨像》是SCE年度原创的总结式作品，震撼的游戏效果使这部游戏赢得了广泛认同。



↑展现了全新意境与画面风格的《源氏》，续作的进化方向令人期待。

拥有技术力专长的索尼和SCE目前在家用台式机领域占据着一定的市场优势。这个优势一方面来自于硬件的基础性能，另一方面也在于从索尼进入台式机领域以来就一直注意培养的软件链。其中，SCE及其旗下的制作团队所创造的作品在对主机进行机能展示方面起着提示和宣传的重要作用。2004年底，新型掌机的市场角逐已经开始，而即将到来的2006年里，新一代家用主机的合战也即将打响，在这个时期中，无论硬件还是软件，都面临着更新换代的过渡与延续问题。因此，在2005年的“准备期”，让自家软件得到最大化的市场认同，是SCE必须全力应对的重要工作。在与第三方软件制作商合作的基础上，SCE必须拿出自己的王牌原创产品，以保住属于自己的用户群体。

高举动作大旗的原创阵容

对于SCE来说，能否利用制作水平表现出硬件宣传中描述的强大表现力，是实现自家软件战略的关键所在。在2005年，SCE毫不犹豫地在原创游戏领域举起了动作的大旗。动作游戏往往对主机的机能和表现能力会提出较高的要求，一方面要有足以表现游戏气氛的画面，另一方面又要有可以引发玩家兴趣的手感，制作难度是比较大的。但正因为如此，能够轻松驾驭拥有强大表现能力的动作游戏，也就成了对厂商实力最好的说明。

2005年中期，SCE第一个引人注目的动作游戏大作当属和Game Republic合作的《源氏》。这部作品问世之前就受到了多方的密切关注，人们非常想知道这个崭新的制作阵容将带来什么样的震撼。应该说，《源氏》的画面表现的确没有令我们失望。绚丽的风景画和鲜明的人物表现构成了全新的动作场景，告别了“以一敌多”的战场式动作游戏中略显阴暗的表现风格，展现出了如同文学描述一般的和式风韵。但是，《源氏》的原创要素主要停留在了画面表现上，系统的陈旧和流程的短小使许多玩家最终保留了溢美之辞，选择了比较苛刻的评价。应该说，《源氏》的推出有一些试验的色彩，它既代表着制作方之间的磨合，也体现了对新表现形式运用的一种谨慎态度。

一个月之后，SCE又在PSP上推出了一款动作角色扮演游戏《天地之门》。这款游戏在系统上采用了很多全新的尝试，剑谱收集和连续技制作开启了ARPG育成要素的崭新道路，精心制作的人物和不断穿插的事件比较充分地展现了PSP的强大机能，达到了以前的掌机所无法达到的表现水平。由于《天地之门》同样处于摸索阶段，游戏里也存在许多不尽如人意之处，例如菜单界面难以看懂，敌兵和BOSS的实力过于不平衡等等。不过，凭借鲜明体现的东方风格和深厚的游戏内涵，它已经称得上是2005年PSP上的原创佳品。

10月22日，万众瞩目的《旺达与巨像》如期问世。发售之前，有人认为这部作品可能与ICO有相似之处，但实际上手之后，游戏中彻底的“原创”魅力实实在在地征服了广大玩家。可以说，《旺达与巨像》是对SCE一段时期以来制作经验的一总结。制作者对构图进行了高度凝缩，将“巨大与渺小，天地与个人”的对比强烈地印在游戏画面上，造成了强大的视觉冲击力。另一方面，游戏的操作又体现了全新的系统，用独特的细节处理表现出了难以用语言形容的力感。“让玩家感觉到游戏中大气的流动”，这是对这部作品表现力的一个相当确切的评价。从表现手法、流程结构和气氛营造等各个方面来说，《旺达与巨像》都称得上是一部SCE“想要”的作品。游戏的操作难度比较高，但是熟悉之后却能带来很大成就感，对于喜欢动作游戏的玩家来说，这是一款非常值得尝试的原创大作。

除了这几部主要作品之外，SCE在2005年还推出了《绚烂舞踏祭》等原创作品，但作品中对表现力的挑战主题是不变的。SCE在为PS3的时代进行着准备，以便这些大作将来变成“系列”时，能够以更加成熟的姿态出现在玩家面前。

精挑细选的系列续篇

SCE公司2005年的复刻与系列作以家用主机游戏系列向PSP上的移植为主。2月10日在PSP上发售的《波波罗克罗伊斯物语 皮埃托罗王子的冒险》是2005年前半期SCE复刻游戏的代表作。这款作品在集合了当年PS版《波波罗克罗伊斯物语》一代和二代剧情的基础上，加上了新的“皮埃托罗冒险故事”章节，流程全长超过了30小时，是既有复刻和续作双重性质的大作。不过，由于这款作品发售后出现了可能令玩家无法进行游戏的重大BUG，而SCE又没有拿出有效的解决措施，导致该作的制作态度被业界质疑，可以说是一部结果与出发点背道而驰的“倒霉”作品。

除了这些之外，2005年SCE的主要复刻及续作还有《一级方程式》《捉猴P！》《互动演剧》系列和《BLEACH》等等。不难看出，这些作品都在表现手法上有独到之处，SCE选择它们，在很大程度上也是为了提高自己软件的表现质量，从而更好体现自家游戏主机的机能价值。



←在PSP上推出的大作《波波罗克罗伊斯物语》由于出现了BUG而使处境变得十分尴尬，游戏制作过程中的检测严重性问题再次受到业界关注。

SQUARE ENIX 角色扮演王者的平凡年



史艾今年和主机制造商们进行了多轮合作，社长和田洋一先生的身影也不断出现在各种展会上。



12年后的复刻之作再起浪漫沙加风。


半熟是最搞笑的游戏作品之一，绝对散心良品。


DOD2妥协和轻松了不少，市场令人学亦。


数码指挥官的系统略显晦涩，打击感显强人意。

角色扮演类王者史艾在今年制作了大量的游戏。游戏类型仍然大多是RPG，并且制作了网络游戏前线任务ONLINE。在今年发售的游戏中系列作品绝对占据着主导地位，但其中不乏集系列大成的优秀之作，比如说半熟英雄；还有不少延续系列风格和水平的作品，例如格兰蒂亚3、骑龙者2、武藏传2等。另外厂商还制作了经典的复刻作品浪漫沙加，此款游戏绝对是用心之作，各方面都有了大幅强化和创新，以至于年龄稍小的玩家甚至会怀疑它是系列新作。美中不足的是，SE今年原创作品可谓少之又少，只有异兽传说和数码指挥官可以算得上是原创，但个人认为这两款游戏都缺少王者的霸气，短时间内很难成为新的经典系列。看来最近的市场依然是系列作的天下，连角色扮演王者都不能标新立异。

浪漫沙加 吟游诗人之歌

本作是12年前SFC版浪漫沙加的复刻作品，但在PS2版本中增加了新的剧本和角色，另外还强化了系统。浪漫沙加是SE王牌制作人河津秋敏的最为著名之大作，在SFC时代曾经与最终幻想系列并驾齐驱，虽然现在已经风光不在，但仍然有大量的玩家喜欢本系列千变万化的作战方式，因此游戏在玩家中也有了不错的口碑。本作保持了原系列的风格，人物的造型介于Q版和正常比例之间，画面的风格也保持了系列传统。这次的游戏继续采用了自由剧本系统，多分支多主人公设计，随着玩家选择主角、访问场所以及招收同伴的不同，游戏的故事发展也不会相同，这大大增添了本作的多变性和耐玩性。游戏的战斗系统制作得更是精良，玩家只要装备上不同的武器就会领悟到各种新技能，并且可以将三个技组合成连携技，同时还可以与同伴进行合体技的连携；并且人物的基本能力还包括各种术，而这些术的学习则需要在商店中购买。个人认为本款游戏绝对不是简单的复刻，而是可以体现出名家手笔的优秀作品，算得上是复刻游戏中的经典之作。

半熟英雄4:7人的半熟英雄

半熟英雄以成功的恶搞著称于业界，为充满了严肃主题的游戏世界注入了新的活力，因此在今年又刮起了一股半熟英雄热潮，不但在PS2上有其登场，在NDS上也有良好的表现。本系列的最大魅力就是恶搞，游戏中的细节之处随处可见日式幽默。在PS2上的作品更是连著名音乐制作人也登台“献艺”。游戏的主题虽然是拯救世界，但是主人公挺身而出的真实动机却只是逃婚，前作中的“美丽”公主在本作有了更加精彩的表现。游戏的战斗系统没有太大变化，与前作相同依然采用2D与3D角色混同作战，但是参战队伍数量与登场士兵数量，以及魔蛋出战数量大大强化。游戏中的场景与前作相比较也有了大幅度的提升，战斗场景和移动场景的切换完全不消耗玩家的宝贵时间。在本作中，除了正常的游戏流程以外，还为玩家准备了大量的小游戏，大大增添了趣味性。而游戏还特别为两位公主设计了变身系统，变身后的人物全部是史艾旗下的著名游戏明星形象，这样使得那些此前没有接触过这一系列的玩家也能在本作中找到亲切感。虽然这只是一款系列作品，但加入了大量新要素，服务的对象并不局限于老玩家，而是新老兼顾，因此可以说是一部优秀的系列作品，是一部提高性的作品。

骑龙者2 封印之红背德之黑

骑龙者1代是SE于2003年在PS2平台上发售的一款动作角色扮演类游戏，以欧洲式传说的风格为基调来设定游戏的世界观，讲述拥有不同悲惨遭遇的主人公们的故事。而这次的故事背景是在前作的18年之后，与前作的故事紧密衔接，是一部该系列fans不会错过的作品。本作继承了前作动作角色扮演的游戏类型，可以操纵龙在空中翱翔与敌人展开激烈的空中战斗，还可以直接操作主人公，在地面与敌人直接搏斗。故事的内容与系统设定都有大幅强化，并且增加了众多招式和攻击演出。前作中并没有城镇的设定，而2代中则补充设定了城镇，玩家可以在这里购买道具和收集消息，城镇的设定与角色扮演游戏类型呼应。这次的剧情比上作来不再那么晦涩，主题也更加鲜明，同时游戏在操作方面也有所改善，打击感方面的改良算得上明显。但个人认为本款游戏属于虽有提高，但并不显著的“跟风”之系列作品。

数码指挥官 继承者与被继承者

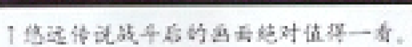
这是一款动作角色扮演游戏，游戏的故事背景是幻想的时代，本作不同于以往的角色扮演类型，整个故事并不是从头到尾一气呵成，缩短了单篇的流程，可以让玩家自行掌握游戏时间。游戏的操作系统与正统的动作角色扮演类不同，攻击不单分为左右手攻击，游戏中几乎会用上所有的按键，但并不会让玩家觉得烦琐。可惜由于是四个小篇章构成整个故事，因此游戏中的CG存在着不少重复，整体游戏没有王者的霸气，甚至让人感觉不太像出自SE的手笔。

NAMCO 斗魂：合并并不代表消亡



←游戏的画面显著提高，人物的表情更为自然，动作更为流畅，充分表现出了老牌厂商的制作能力。不过女性角色也不能逃过“降温”的浪潮，但细想想也完全可以理解，薄如蝉翼的服装衬托出了战斗女性的成熟之美。





↑悠远传说战斗后的画面绝对值得一看。



↑不老长青树NAMCO踩着铁拳再度出战。

老牌厂商在今年度过了自己的五十岁生日，在电玩展上的表现更是活跃，而老牌厂商在今年主打的游戏也依然以系列游戏为主，原创游戏的数量相对较少，而且并没有引起很大的反响。

虽说是系列游戏，但确实是经过用心的制作，比如说悠远传说，个人认为本作绝对可以在传说系列日渐衰落的今天，为其带来新的辉煌；而太鼓达人、人见人爱的块魂则延续了上代作品的优秀创意，将这一系列继续发扬光大；铁拳5、灵魂能力3等作品则将PS2机能发挥到了极致，首先从画面上就能征服玩家，再配上收集要素，虽说游戏本身并没有太大的改变，但是依然能让玩家心甘情愿地掏钱购买。

“NAMCO对CAPCOM”的推出曾引人注目，游戏中不但登场人物几乎全部是两家老牌厂商的梦幻级别明星，而且游戏类型竟也不是惯常会采用的乱斗，而是加入了一定动作要素的战棋角色扮演游戏。

悠远传说

虽然本款作品是系列作，但可以看出在游戏中厂商确实是注入了自己的心血。首先本作将主人公的性格刻画得相当成功，通过细微部分的描写刻画，不单是游戏的第一主人公，连其他多名同伴甚至是敌方角色都不再是简单的游人物，而是被赋予了生命，个人认为中最为成功的人物当属诺玛。虽然本讲述的是虚幻世界的故事，但是其中剧情却意味深刻，讲述了两个不同种族之间的化关系，从相互仇视到最终的合作共存中，其经历了无数的变化。游戏的系统更继承了传说列之大成，战斗方式也保持了系列的风格，并适当减弱了收集要素，使得众多玩家可以轻松受到传说系列之美，而难度可以自行调节更为玩家敞开了大门。个人觉得这样的系列作品可多一些，因为它并不是简单地继承、并不是简在系列的金字招牌下谋取利润，而是注入了心的优秀作品。虽然近年来传说的出品速度惊人，虽然传说系列已经给人以没落之感，但是由于款游戏的出现，相信可以为传说系列重振雄风供一个契机。

铁拳5&灵魂能力3

铁拳和灵魂能力也都是NAMCO的招牌之作，后者的最新作继承了系列的一贯传统，以爽快刀剑格斗和博大精深的武学，为玩家带来了的感受。本作不单很大程度上改进了游戏的画使人物更加真实自然，而且连音乐效果也得到很大的改善，令玩家视觉、听觉双享受。游戏增加了新人物，而游戏模式的数量则创造了系最高：故事模式、年代记模式、灵魂竞技场模式竞赛模式、特殊对战模式等等令人眼花缭乱，部完成绝对要求玩家很多的时间。可惜的是个认为虽然模式繁多，但是实质上没什么太大变甚至可以说其中很大部分根本就是可有可无，滥竽充数之嫌。

在此之前的铁拳5，一样也是在强化画面的提下，增加了新人物，并且加入了各种模式。然两款作品前后发售时间相隔半年，但是同样厂商、同样的系列之作、同样的游戏类型、同的强化了画面、同样的增添了多种模式，虽然两款游戏都得到了良好的口碑，但是未来仍然这样美好么?

BANDAI 财源滚滚却依然不忘挑战的充实年

刚刚与NAMCO合并的BANDAI今年的表现可圈可点，虽然本年出品的游戏大部分是动画题材的系列作品，但其中却不乏优秀之作。更可贵的是该厂商并没有满足现状，并不是躺在超级机器人大战系列、龙珠、机动战士高达系列等作品上畅想未来，而是切实地动手进行自我改进和提高，并且涉足于自己并不熟悉的领域，最代表的例子就是制作了“高达 真实奥德赛”。如果仅从商业角度来考虑，万代完全可以将其制作成自己擅长的类型，而万代却没这样做，而是将这个游戏带向了新的开始。在系列作品的领域，2005年对万代来说可以称得上是丰收之年，机战、高达系列自不用说，从犬夜叉到海盗路飞，从火影忍者到青蛙军曹，动画的明星悉数登场。曾经在美国市场掀起热潮的龙珠系列更是不甘寂寞，不但在年初有“龙珠Z3”作为良好的开端，更在年末出品了“龙珠Z Sparkling”使系列在本年度画上了完美的句号。

高达 真实奥德赛

今年夏季登场的本作着实让玩家眼前一亮，更让我对万代的形象大为改观，以前总觉得它只是一间满足现状、依靠以前的系列赚fans钱的公司，而这款作品却让我意识到了自己观点的肤浅与错误。本款作品不但完全脱离了高达动画，而且不再采用系列游戏的传统类型，而是制作成一款角色扮演游戏，游戏中的世界观和剧情更是与以前系列的作品没有丝毫联系。



↑这次的“高达”竟然采用了角色扮演的游戏类型，令我大吃一惊。

唯一能与高达系列牵上关系的仅仅是游戏中出现的机体。在本作中收录了大量的机体，并且有合成系统与之相符相成，玩家可以通过收集随意改造机体从而出现千万种原创机体。虽然游戏的画面素质一般，故事的剧情也相对单薄，在现在精品如林的角色扮演游戏市场很难一展风采，但是厂商这种创新精神、这种超越自己的勇气难道不值得学习么？

超级机器人大战系列

自从机器人大战和高达系列诞生以来，这一系列作品在游戏市场上就占据了不可动摇的地位，近几年则更是"年年有机战、岁岁有高达"。机战系列甚至在一年中会发售好几部，并且登陆到好几个平台，由此可见它在玩家中的地位。纵观今年出品的几款机战游戏，其系统依然与以前的作品没有什么太大变化，变化的只是登场的机体和登场的主人公，而仅这些小小的变化也是引得fans尽折腰，因为它给玩家带来了那种爽快感觉在别的游戏中是完全找不到的。此外随着科技的进步，机战的游戏画面也是越来越华丽，人物的动作比之以前有天壤之别：出招不再是简单地放上几枪或者是砍上几刀，而是让巨大的机器人真正地"动起来"、"活起来"，无论是攻击还是被敌人击中，动作全部行云流水一气呵成，让玩家得到了更高程度的爽快享受。

个人认为这一系列的作品之所以深受玩家的青睐，得到了众多的fans的支持，其中一大原因就是它每部作品都保留了那种爽快感。无论登场人物变化再大，机体变化再大，基本的系统都不做太大变动，恐怕正是为了保留住这种感觉吧。



↑大冒伽的斩舰刀已经驰骋在战场上多个年头，在本作中更有抢眼的表现。虽然最近新加入机战系列的人物越来越多，但是我坚信，仅仅凭借他的勇者气势便能另其在机战中继续活跃！

KONAMI 贯彻我行我素的商业路线



从FC时代就已经广为人知的KONAMI公司虽然资历够老，声望够高，却时不时给人留下一些"做游戏不够专心"的印象，这恐怕和这家公司露骨的商业化制作路线有很大关系。KONAMI不仅拥有强大的经典系列阵容，甚至还握着许多知名动漫作品的版权，因此从续作和改编中榨取最大的利益就成了常用的手段，也成了保持高产的重要秘诀。2005年，KONAMI的软件发售阵容依然十分豪华，除了纯粹的BEST复刻版以外，也有着大量的新作，但即使在这些新作中，"商业倾向"也依然十分明显。

拿来主义的"原创作品"

KONAMI公司在这一年中新锐作品可谓不少，大作层出不穷，但在"原创性"上却没得到多少好评，这主要是作品中要素与表现手法借鉴过多的问题。

年初发售的《纳米破坏者》是KONAMI对3D动作游戏的一次新挑战，尽管动作系统和剧情设计都颇为仔细，但从整体上看存在着许多不足。招数虽然丰富，实用技巧却不太多，背景虽然华丽，视角却无法转动，结果被不少日本本土的玩家评价为"魂斗罗加鬼武者除以二"，海外反应也不甚理想。

2月份发售的《搏击玫瑰》是一部成为大众话题的作品。KONAMI"商卖至上"的作风完全展现出来，以毫不掩饰的性感路线作为这款动作对战的主要打点。这面视觉派的大旗一打，给了众多以"看3D美女"为主要目的的男性玩家们一个名正言顺的理由，宣传时的光明正大足以令许多打擦边球的制作厂商汗颜。尽管这款作品的创意算不上新颖，质量也算不上顶级，但推出之后挨的骂却并不多，这恐怕只能归功于KONAMI在"愿打愿挨"型商业化制作中的老奸巨猾了。

年中的《OZ》应该算是今年KONAMI动作原创比较成功的一部了。以动作质量作为主攻方向的设计推出后得到了不少好评。"三人配合"的动作系统带有很鲜明的原创色彩，每个角色各具特点，连携攻击的手感也可圈可点，在个人战斗感觉不被破坏的前提下，比较好地体现出了同伴间的连带感，在KONAMI公司2005年的"原创"制作中留下了一抹亮色。

在经典与改编中坦然前进

如今，玩家们等待KONAMI的系列续作已经是一种坦然，而KONAMI也从来不曾忽视过这些期待。在这一年中，玩家们熟悉的名字连连出现。

恶魔城系列当年凭借PS上的月下成为了玩家们眼中的传奇系列，其创意有抄袭《银河战士》之嫌的事也被强大的游戏性一笔勾销，甚至"反客为主"，获得了空前的人气。2005年，KONAMI双拳出击，分别推出了NDS版《苍月的十字架》和PS2版《黑暗的诅咒》，两款游戏都各有褒贬，但系列延续的认真程度是值得赞扬的。

除恶魔城之外，《大盗伍佑卫门》、《游戏王》、《我们的太阳》等系列在2005年连出新作，《伊苏》、《胜利十一人》等传统作品也跟随在发售表上，《幻想水浒传》和《合金装备》的续篇也在紧锣密鼓的准备之中。KONAMI"多头出击"的商业化制作路线，恐怕以后还将长久保持下去。



↑无比华丽的《OZ》获得了不少动作游戏爱好者的赞扬。



↑在动作和画面表现上作出了一定尝试的《纳米破坏者》。

KOEI 依靠吃老本实现自己自足



↑很难评价三国无双，无论是给予正面或是反面意见恐怕都会有很多非议。当年的创新作品成功的代表到了今天怎么就成了急功近利的先锋呢？到底是时代变了还是人变了？



……我感觉在这样一个大谈创新的文章里是不该出现这个厂商的，绝对的不合时宜。为什么？您可以去看看三国志系列新作屁股后面挂着的数字，现在已经是两位数了吧。KOEI以其创业初期的几大经典系列获得了太多的金钱与荣耀，他们是业界中少数拥有长盛不衰的游戏系列的几个厂家之一，从资产传承的角度来说，他们完全有资格可以坐吃山空，自己的家底败光了又怎样？人家是爷，人家拔得起这个份儿，轮不着别人说什么。尤其是在这样一个创意匮乏的时代，对游戏的理解早就变成了对金钱的追求，拥有足够名气系列作品的KOEI就更没必要去趟原创这滩费时费力又有可能血本无归的脏水了。这谁都该理解。

俗话说，家有一老如有一宝，现在光荣家有好几老镇宅，加上沥沥拉拉、有名没名的子孙辈作品，足可说是四世同堂了。新老作品都有不错的表现，KOEI这个大宅门比起其他几户来显得格外有底气。虽然并不拔份，但多咱也没丢过人，一直作为业界的中坚力量出现。或许是长久以来在业界一直扮演着这样的角色，所以你更难期待这样的人有太多创新的作为，当年有了一个三国无双，已经算是给祖坟上冒了青烟了，何况还是借了一个原SEGA下属制作组的光。



上面说了这么多，其实就是一句话：就现在来看，原创在KOEI这里没搞头。就好像没人能期待满清遗老遗少能够去打响革命第一枪，也不是说谁都有哪吒弑父那样的胆识和境遇。过得好了，谁也懒得挣蹦，吃老本足矣。原创的作品说起来担负着支撑游戏产业发展的重大责任，但有时也不过就是个消遣，至少对于2005年内KOEI的表现以及其一贯的秉性来说，这么说绝对不为过。

真·三国无双4 猛将传

先说说老几套的玩意。无双KOEI现在敛钱的大招，此招一出谁与争峰？这个系列没必要多说什么，其社会要远远大于其在游戏层面上的意义，我想说的是要日本社会还能保持现在这样的畸形发展，那些薪族们每天依旧痛并快乐着，那这个系列就不愁销路。人生得意须尽欢，所以这个系列连断地出也是很正常的，即使这个猛将传居然连武器都敢不加。只是其一会儿猛将兄、一会儿



↑除去电视游戏，电脑游戏现在依然是光荣的主业之一

庭套装、一会儿又是白金装，实在是让人有些不起，耳根子也是越磨越硬了。不禁让人想到了大街上抓人狂喷不已的超级非凡嫩滑多汁板香鸡腿爽口……的超级无敌大汉堡了。

Zill Oll infinite

这是今年KOEI唯一一部能拿得出手的非系作品。别高兴早了，记得1999年KOEI曾在PS上出一款幻想风格的RPG吗？没错，就是那个受到一些玩家的推崇，但并没有能够卖出一个好成绩作品。记得此类作品在当时还有一批，比较有的还有“少年佣兵”等游戏。不过光荣后来似就放弃了这一系列的尝试，而这次的作品就是年那款RPG的复刻版……是不是觉得手脚冰凉？关系，这就是生活。为数不多的非系列作品还复刻作，足见KOEI现在的状态。这个作品的最大征就是故事的自由度比较高，玩家的行动会对事的发展有一定的影响。比起PS的原版来，也增了更多新要素。

特别附录：KOEI家谱

别看KOEI每年出产不少作品，但基本都是系列作。掰开手指头一算，其实KOEI的重头作品也就是这些系列……

真·三国无双	战国无双
信长野望	信长野望ONLINE
大航海时代	大航海时代ONLINE
三国志	太阁立志传
Winning Post	钢铁咆哮
遥远的时空中	决战
苍狼与白鹿	提督的决断

CAPCOM 动作天尊的战斗之年

业界元老之一，更是号称天尊的CAPCOM在今年可谓硕果累累，以生化危机4、鬼泣3为首的系列作品在今年都有不错的表现。其在原创作品方面更是精品倍出：杀手7、怪物猎人等原创游戏更是表现出了老牌厂商的王者之风。此外其还出品了大量的复刻游戏，虽然有捞钱之嫌，但却将自己公司的游戏发展到多个平台，争取到更多的玩家。本年度C社仍然在自己擅长的领域钻研，出品的知名游戏和成功的游戏全部是动作类型，看来“天尊”想在自己最擅长的领域继续提高进步，最终到达别人不可能超越的巅峰。



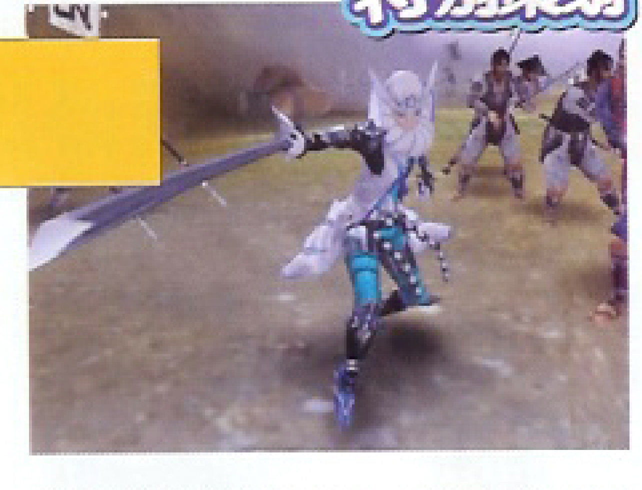
『杀手7』另类的游戏画风，独特的世界观，虽然可能会使部分玩家难以接受，但确实值得一玩。

杀手7

本作以独特的画面效果和深邃的世界观为玩家讲述了一个高潮迭起的精彩故事，虽然画面有些许的阴暗沉闷，但是却与游戏的主题遥相呼应，整个游戏甚至可以说是一部优秀的电影。在这款游戏中，玩家可以体验到恐惧、分裂、疯狂、混乱，但是唯独缺少了轻松和愉快，不过这却完美表现出了制作者的思想和游戏的主题。游戏的故事其实正统而通俗，但对白、音乐和画风却无时不刻地表现出了这个心理扭曲和变态的世界，正因为这种独特的制作，这种独特的创意再加上与整体构架完美结合，本款作品绝对可以算得上是本年度天尊出品的创意游戏代表之一。只是很可惜——当然这也是可以预料到的——游戏卖得很糟糕。

战国BASARA

如果没有光荣出品的真三国无双2，本款游戏估计就成了引人侧目的杰作了，可惜光荣那边不仅有真三国无双2，还有无双3、无双4以及各代的猛将传，甚至还有战国无双系列……因此BASARA给天尊带来的除了利润以外恐怕就是抄袭的嫌疑。本作的游戏类型与无双基本相同，都是利用知名的历史人物，让他们在战场上以一当千用一人之力对抗大堆的敌人，战斗的目的依然是统一天下。



战斗中人物的动作华丽流畅，可以令玩家感受到这是名家手笔，但可惜人物基本技存在着重复，比如说上杉谦信和松；战场也过于简单，没有什么突发事件和任务，每个人物的战斗翻来覆去就是那十几个地图，如果都使用一遍的话，恐怕很少有人不会产生厌倦感。不过本作依然有自己的特点，比如说恶搞的剧情，完全把日本战国时期的英雄人物们当作大家“游戏”的对象，连本多忠胜都成为了类似高达的怪物，而武田信玄和真田幸村的人物关系恐怕更会使我国不了解日本战国历史的玩家产生误会。使用三角键释放的BASARA技可以说是本作与无双系列的最大区别，也是游戏的最大亮点。个人认为这款作品具有明显的跟风性质，同时它还有些像是一部“半成品”——或者你说它故意把一些地方做得莫名其妙也可以，比如手感。总之游戏虽出自名家，但是总觉得这一无双类型的游戏已经在业界太多，而本作也并没有显示出自己的独特魅力。

SEGA SAMMY 仍然处在转型期的街机王者

首先我们要说的是，今年是SEGA比较沉默的一年，在家用机领域里并没有什么大动作，基本上没有什么能称得上是大作的作品。即使是樱花大战，也已经远离了当年SS的灵气，销量已经远不如前了。也许是街机方面业务太繁忙的缘故吧，VF4FT、WCCF、三国志大战这些收钱的大作难免让SEGA首尾难顾，顾此失彼，SEGA在家用机市场的收缩也是可以理解的。因其本身游戏数量就比较少，相对地原创作品的数目难免就会少一些。





街机厅里的新王者。

并不算很成功的“斗鱼”。

新撰组群狼传

年初的作品，题材虽然是很烂俗的新撰组，但抛开外衣来看，游戏的内核还是比较新颖的。强调动作性与爽快兼顾的游戏系统会让你觉得非常新颖，系统虽然对玩家的反应有一定的要求，但操作上尽量做到了简化，尽量使大部分人都能体会斩杀系统的快感，避免了SHINOBI那样曲高和寡的尴尬局面。虽然说这个设定以及很容易讨女性欢心的人物形象都证明了这款作品的目标人群不会是那些坚定的CU，但至少对于这样一款可以轻松就能上手，而且很快就能让你享受到斩杀快感的作品，我想是没有人不愿意接受的。

斗鱼

作为当今不景气的格斗游戏界中非常稀少的全新作品来说，是非常可贵的，现在的街机市场很难容纳一个全新的作品，光是这种勇气SAMMY就值得表扬。不过游戏的水平最多也只能说是一碗水不满半碗水逛荡，不上不下。从大的系统框架到小的细节处理，可以看出是用心吸取了很多其它同类作品的优点或者说是特点的东西，但拼凑到一起总让人感觉稍微有点儿四不像。作品确实也有一些自己的创新及独特的系统构造，但这些创新基本都被其它作品的元素所淹没，基本让人感觉不到。游戏玩起来的感觉更贴近GGXX，而PS2的移植版说实话更是不能让人满意，人物比例过小导致了打斗感觉超级不足，使得游戏的整体表现大打折扣，令人不舒服。作为一个创新的系列来说，固然需要吸收同类作品的成功经验，但在兼顾这些的同时怎样才能做到不失自己的本色——我想这个游戏系列想要深入发展的话，就必须要解决好这个问题才可以。

TECMO 未必出彩但却精彩的波澜不惊

05年的TECMO动作幅度不大，不过推出的一些作品虽然不能说如雷贯耳，但也绝对是有名有号。总体来说不温不火、不上不下，倒是比较切合它目前在诸厂商中的位置——还是算不上第一线，但绝对数得上号。

说起原创来，TECMO今年恐怕要交一份零分的卷子了，几乎都是系列作和资料片——当然，这与游戏本身的品质如何没有必然联系。作为TECMO的主力制作组Team Ninja，抱住死或生以及忍者外传两棵大树做足了功夫，其实我个人比较好奇的是，凭着板垣伴信那痞子的外形以及不羁的个性，应该会想闯荡些新东西出来吧，毕竟他看上去就不是一个会呆在条条框框里的人。给我印象比较深的是前段时间一西方著名游戏网站对板垣君做的一个访谈，其中给出了他最讨厌的五款游戏——铁拳1、铁拳2……一直到铁拳5，全系列都被他鄙视了一个遍，先不说是不是有些陈年积怨在里面，就是这种指名道姓也确实算得上个性十足。个人总觉得，就凭这股劲儿，在将来的某一天，他应该会捣鼓些出人意表的事情来，别总是DOA和NINJA了。



↑这个系列对于TECMO来说，意义在于何处呢？处于艺术性创作和商业性经营的双重追求——或者说压力下，厂商的形象将会变得或是浅薄，或是丰满。



↑左侧是在今年TGS上，板垣伴信接受采访，他现在也是数一数二的个性制作人了。

回到TECMO本身来，其实在那些我们闭着眼睛也可以想到的系列之外，其背朝着我们的那一面也是有着不少作品的。像什么“乐胜柏青嫂宣言必胜600式”之类的，8月23发卖于PS2上的已经是3代了；里面的“女主角”（或者你说是形象代言也可以）Rio在日本也是有着不小的人气，这次TGS上TECMO的展台旁就有她好大的招贴画。这个乐胜柏青嫂，9月8号在NDS上也出了一作，虽然不带序号，不过除了可以“触摸”Rio之外，实在不能算原创吧。

6月30日推出的影牢2使得多少年后这个系列终于复活，虽然仍不是原创，但的确是很有意义的作品。利用陷阱的设置来别样诠释战略性，这个奇妙的创意在2代里得到了加强和完善。不过发卖前三天售出了61000多份，第二周的销量则已经掉出了前十，看来这个时代的兴奋点已经转移了。客观来说，2代延续了创意，但却欠缺突破，对于玩家而言更多是一种情感上的补完——老玩家会很怀念当年初遇苍魔灯和1代时的感觉。其实TECMO愿意延续这个系列就算不容易了——想想其它一些厂商的老品牌，就算玩家怎么请愿呼唤也是杳无音信。

7月28日，零的第三作刺青之声推出，这个系列做得很用心，不过卖得一向糟糕。不要总是骂TECMO商业味道浓，它只是努力生存罢了。实际上它既有像DOA那样的主力赚钱机器，也有像零这样有着独到追求的作品。现在可以想知，零的起步一定很艰苦，1代的美工估计都是找Team Ninja那边借的——这从人物外形上就能很明显地感觉出来。从2代开始这个系列有了独立的制作团队和制作流程，也正是从2代开始，系列渗透出的那浓郁的艺术气息几乎令人难以呼吸。刺青之声延续了前作的图形引擎和一些系统元素，缺少创新，但很诚恳。这是一个从商业上说失败的系列，虽然已创下了名号，但仍在艰苦打拼。你必须佩服TECMO，它没有偏颇地只选一条路——只要商业或者只要艺术都是不行的。

9月29号（日版发售时间）的忍者外传·黑刺是一个资料片，不过制作人员比较认真地调整了武器、难度、敌人配置和AI，以及一些招式性能——当然了，这些变化基本上是需要你深入玩下去才可以体会到。其实从当初的Ninja Gaiden就可以看出，TECMO在让老作品复活方面是颇有心得的。

提到T社，最该说的自然是DOA，但可惜它今年到目前为止还没有新作。DOA给TECMO带来了利润、名声，以及争议。在民间层面上，不乏很多“愤怒”的谴责声音，但看这些年业界沉浮动荡，你该领悟到了——何必呢？它只是提供了一种娱乐方式不是吗？非要抱着“游戏性”这根子来追打它又是何苦呢？板垣伴信曾很认真地问——为什么要不屑于漂亮的画面和人物？为么所谓“可玩性”要高于画面——娱乐就应该一件多方位的东西。虽然这些观点我们并不赞虽然板垣说这些话的时候依然痞子气十足，但可以感觉到，那是他真心的思想。本着这些观念Dead or Alive 4，很快就将与XB360一起来到们眼前，系列最新作，我们擦干净口水等待。

在即将到来的12月份，TECMO还会有几款品发售，比如一个赛马游戏，又比如怪物农场5——本届TGS上，T社可是对它做了重点宣传，力度不小。对于TECMO来说，这是稳定的一年，看看系业界起起伏伏，你不觉得TECMO在其中走得是轻松自在吗？



TECMO一系列游戏的代言形象——Rio，T社将女色作为一种商业手段运作得还是很成功的，而且相对来说，它做的还算含蓄了。

被市场遗忘的原创作品

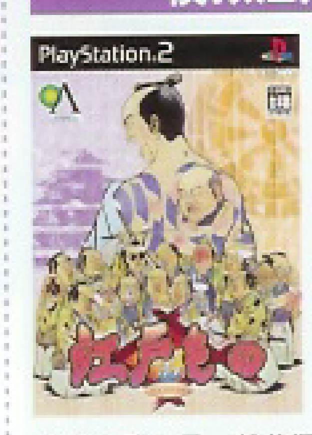
这里集结的是近期的一些很有特色的原创作品，大家也知道现在市场的低迷状况，所以它们的销量也必然不会非常好。这里提出来这些作品，一个目的是向大家推荐，还有一个意义是纪念，希望多年后这些敢于创新的作品不会被人遗忘。

喧哗番长/SPIKE



看起来是一种非常荒诞的生活态度，也是一种非常极端的生活方式，这些都被游戏的卡通渲染轻描淡写地表现了出来。就是有这么一类人，将青春给了男儿热血，给了流离与争斗，也把青春给了荒芜。这不失为一种浪漫，散发着浓烈荷尔蒙味道的浪漫，不成熟但决绝得令你无法抗拒。这种夸张得仿佛虚无的情景一幕幕都被游戏用电视剧一样的手法表现出来，不管是游戏中的照眼光线还是拼字说黑话，那都是戏谑，讽刺的却未必是小混混。至少这些小流氓身上的血液还是热的，与这冰冷的社会完全不同。

模拟江户/CAVE



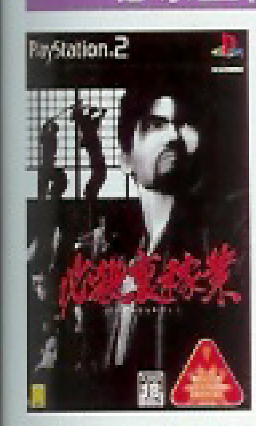
人类的精神面已经被现代社会挤压到一定程度了，不然不会出现如此多的批判现实主义作品。我说的不光是艺术界，一样包括游戏。别说我小题大作，这个拿德川家十三代将军涮了一溜够的游戏完全可以成为我的观点的佐证。从OPENNING那与日本脱口秀节目一般的狂笑与戏谑开始，你就可以感受得到这款作品的与众不同之处。与其说是供人娱乐，不如说是制作者在泄愤，在借古讽今。种种荒唐的政治玩笑背后，游戏的基本系统等要素也制作得滴水不漏，无论是游戏素质还是其内在涵义，都相当值得玩味。

幻影王国/日本一



开玩笑也得有个限度，但在这个幻影王国里却没有这么一说。魔王怎么就变成一本书了？怎么就出来一个小丫头拿魔王书烧了生火烤白薯玩？我实在想不明白。魔王在这里成为了众人戏弄的对象，经常被搞得狼狈不堪。但在一个个爆笑的噱头后面，却隐藏着和现实一样残酷的权利斗争与人心向背，更有一段凄美的爱情故事。游戏的系统也很荒谬，石头树都可以变成士兵，他们就是你部队的主力，而厌烦了的士兵或是建筑则可以像扔个纸团一样一脚踢出你的世界。正因其环境的荒谬，才更能凸现出玩笑背后的阴谋与感情的真实与残酷。

必杀里稼业/元气



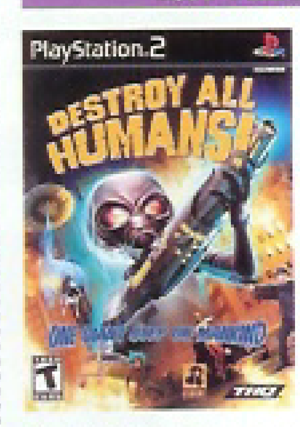
都知道元气爱做这种砍来杀去的游戏，不过人家做了几年也是做出门道来了。这个作品的最大特点就是高度的代入感，游戏从一开始就以电视剧一样的手法来描写整个剧情的发展。而且游戏本身的剧情就很不错，表面上是江户的一个医生，但他第二职业却是一个杀手。这种情况就造成了白天与黑夜的错位，主角在医人者与杀人者的角色间变换，两个截然不同的“职业”对其心理也有一定影响。作品在刻画性格的同时，情节发展也合情合理。作为一个原创题材的剧情片，本作确实是2006年内最优秀的。

幕末风云传/元气



好多人知道幕末时代，好多人知道新撰组，但好多人都以为他们是好人。这就是问题。很多欧美东洋历史学者经常会对日本人和很多动漫迷极力推崇新撰组感到非常奇怪，这支守旧力量得到了太多不该有的赞誉，而当时那些时代的先驱志士们甚至都会被人遗忘——真不知该如何评价动漫游在这其中起到的作用。而作为游戏，本作的优点就是明确分为两大派：新撰组和维新派，以两个模式，以等同的分量分别表现双方的主要战役，如此不仅是对双方都比较公允的一个处理，同时也表明了对历史的尊敬。

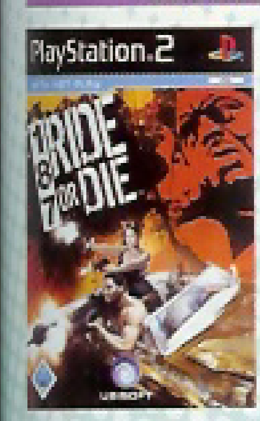
毁灭全人类/THQ



无论如何这都不应该是一款被推荐的游戏，因为它实在是包含了过重的反人类特征。但从纯游戏的角度看的话，或许我们可以从游戏中找到不少亮点。很显然，开发者受到了GTA的启发，逆常规而行的方式往往在这个消费品过盛的时代会产生出其不意的效果，因此，扮演外星人到地球为非作歹就成了这款游戏的标牌。

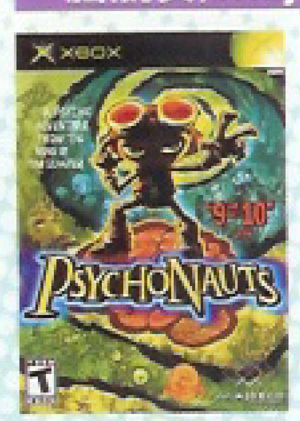
如果我们把主角换回地球人的话，仍旧是一款仿GTA的作品。这就是一个创意的包装效果。事实上，这款游戏更适合留给真正的外星人来玩，或者卖到火星去。

舍命狂飚/UBI



如果在赛车的基础上再增加一点暴力会怎么样？赛车的速度感加上射击的爽快感会产生什么样的效果？这款游戏将给你答案。实际上，本作在特点方面并不能说是全新的创意，但将许多要素结合之后，游戏的进行却产生了意想不到的有趣效果。游戏从头到尾贯彻了一个“爽”字，将对手撞至毁的瞬间却可能会使自己成为一个孤独的路面杀手。在这一点上，游戏做得就不够完美了。很遗憾在欧美一片暴力杀戮的风潮下，本作很难出头，与日本市场原创游戏面临的尴尬一样，欧美游戏的日子也实在是难过得很。

脑航员/Majesco Games



如果单从画面给人的第一印象看，可能有不少玩家会放弃这款作品，尤其是那些不喜欢欧美游戏风格的朋友，但只要耐下性子玩一段时间，就会发现脑航员世界中的奇妙之处。通过特殊的仪器进入不同人的意识世界中，在那些荒诞而又个性十足的地方探险，这本身就充满着浓厚的趣味性。与科幻比起来，更像童话般的设定，当开发商对不同意识世界的极度夸张刻画后，再加上人类所共有的强烈好奇心的影响下，就足够吸引玩家们拿起手柄后再也无法放下，在奇幻的意识世界中不懈翱翔。

超执刀Caduceus /ATLUS



NDS问世之后，不少厂商都在“如何应用触摸机能”上伤透了脑筋，但其中也有些“灵光一现”的设计者很快想出了巧妙利用触笔增加游戏性的方法。游戏“鬼才”ATLUS公司在6月16日推出的《超执刀Caduceus》就是这样一款游戏。它利用“手术”这个与精密操作密不可分的题材，设计出了具有独特感觉的动作关卡。玩家用手中的触笔当作手术刀，与侵入患者身体的病毒“作战”，在极具临场感的紧张环境中获得高度的动作享受。本作的难度非常高，甚至被日本玩家评为“动作初心者碰不得的游戏”，但却受到了许多动作爱好者的热烈欢迎，这与游戏系统的高度创新是分不开的。



游戏本身已经给了我们太多太多了，有色彩，有时
有激烈的对抗与欢笑，也有惊悚与恐惧。这一切的
切似乎都来源与游戏本身的类型与固定的游戏要
中。在娱乐性为主的游戏中，我们可以很自然地
到森林，清风，蔚蓝的天空与清澈的海水。而我们
天要介绍的不是这些，这些还是留给青春进步人
细揣摩吧，我们今天要介绍的主角，是将游戏文化
电影文化的结合点打通，开创了游戏对底年龄成人
并大大提高了游戏类型本在深度的重要功臣—僵尸

□文责/龙马　北斗　小沛

由影视到电玩的转化——僵尸降临

僵尸，一个多么肮脏腐化，充满死亡恐怖的名词。这个名词出现在其他场合也许只能让人感到反感与恶心。但其实，僵尸至少为两个领域做出过重大的贡献，那就是电影与游戏。其中的TVGAME界因为它的出现让整个格局改变。在这里我们客观的评价，它是个功臣。

僵尸的游戏地域降临

从我们最初进入游戏这个大舞台的时候，首先一定是被游戏本身给予的娱乐性与可操作的动作感所吸引的。其实，以现在的角度来看也是无奈的结果。早期的游戏年代中由于硬件的变向限制，游戏本身的声光表现能力非常有限，但由于对应游戏类型也处于基础阶段，在对声光要素要求有限的前提下，当年的ACT，SRPG，SLG，甚至以METALGEAR为代表的早期AVG，都可以在这样艰苦的条件下尽量将游戏的操作性与剧情比较完备地传达给玩家。当时的游戏要素主要停留在操作娱乐型ACT，架空历史题材RPG，SRPG以及少数平面AVG作品中。当游戏信息大多是阳光向上和充满火爆动感的同时，也同样反射出了当时游戏内在的局限性。而这尴尬的格局居然被一个并不起眼的游戏静静打破了，当我们在见到CAPCOM的鬼匠们将街机作品“魔界村”全力移植到FC家用平台的时候，灰暗，恐惧，压抑的特殊ACT出现在我们面前，而在游戏中，令我们感到恐惧的第一幕，便是从地下钻出的僵尸了吧……我们没有想到的是，这个家伙以这样晦涩的形态降临到了我们的游戏领域，竟然会在之后为游戏世界掀起了惊天的波澜。



它，竟然改变了游戏

以往的动作ACT，都是充满了阳光与梦幻，突然出现在我们面前的这个另类，竟然让我们体会到了恐惧的紧张感下求生的别样快感。而在魔界村的敌人设置中，从地下复生的僵尸显然是不死系敌人恐怖、肮脏、致命纠缠特性的典型代表。在不断增多的僵尸包围中，我们在本能的求生意志下找寻着脱逃与反击之路。真正了解这个作品的玩家也应该清楚，正面和这些家伙对抗是极为不明智的，我们需要摆脱这些死命纠缠的家伙在灰暗的恐惧环境中完成自己的英雄之举。在
一个玩家进行游戏的时候，都会被未知出现的僵尸所吓出一身冷汗，却
己追寻这自我挑战之路。当年本款游戏虽然没有获得太大的成功，但却让
多资深玩家了解到了游戏开拓的另外一面，但这恐惧要素游戏的雏形已经
众多玩家了解到了恐惧与晦暗带来的另一种游戏刺激感，并且在他们的
中，印象最深刻的，必然是那从土中苏生，浑身散发着尸腐之气的恐惧
吧。令我们没有想到的是，僵尸与死亡在游戏中给玩家带来的别样紧张
生出了新生的游戏形态，但传统2D的表现形态所能给玩家带来的恐惧感与
迫感毕竟是有限的，在典型的早期魔界村与早期的恶魔城作品中，出现的
尸大多给予玩家突然的障碍与难度不高的挑战，这都是2D表现能力局限性
弊端。当多年后，PS硬件平台的出现终于能够做到还原恐惧要素的必要
境时，影视艺术的表现形态与僵尸要素的结合才终于来到。



东西方僵尸文化的差异

说起影视艺术表现的僵尸，就不能不说说东西方僵尸文化的差异了。由于东西方历史文化的差异，对于一些固有事物的分化是非常明显的。在我们脑海中西方文化表现出的僵尸文化在我们的脑海中比较深刻，一般分化为欧洲中世纪魔幻风格的僵尸（在吸血鬼题材电影中经常出现）与生化病菌或病毒感染而成的僵尸，欧美僵尸题材由于巨大的视觉冲击力被之后的吸血鬼题材游戏与众多生化类游戏题材中被广泛借鉴与应用。但其实东方特色的僵尸也颇具特色。除了现在比较流行的日式视觉恐怖系恶灵僵尸外，（比较熟悉的为咒怨系列）我们本土的僵尸文化同样



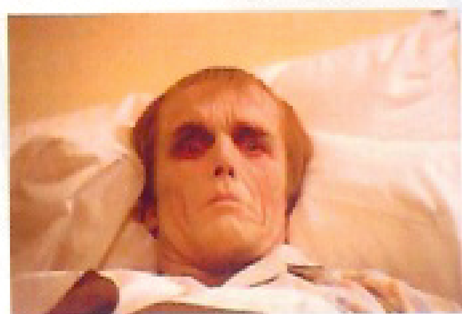


极具代表性。在中国的民间传统恐怖故事中，僵尸是以灵、怪面目示人，和其对抗的，又是那些具有特异能力的道士一流。以捉鬼降妖为名义进行的人鬼对抗，有着浓重的民间迷信味道。而在中国历史背景架构下的文学，影视作品中，僵尸的整体形象似乎又总是与清朝的官办有所牵连。这个源头，实际是香港电影所开创。在70年代末香港电影进入低迷的时刻，功夫片已经难以满足市场的需求时，僵尸电影如同功夫片的延伸一般出现了。当时的电影制作人敏锐地捕捉到僵尸的恐惧与民间传说中捉鬼降妖之间的对抗性，并能够带给观众武术打斗与视觉恐惧的双重刺激，开拍了众多僵尸题材电影，这其中的代表者当为于1985年公映的“僵尸先生”。其实也是这部电影引进当年功夫片中最常见的民国初年背景、师徒关系与斗趣的情节有关“僵尸”和“茅山术”的具体细节极具民间色彩。用糯米、墨线、桃木剑、黄纸符降制僵尸的民俗传奇手法被电影统统吸收，并被“九叔”林正英用极其专业的“茅山”手法一一施展开来。僵尸的造型动作特征同样向民俗传说取经：身着清朝官服，双手伸直，双足并拢如麻雀般一蹦一跳，以人之呼吸辨别方位（有意思的是，人闭呼吸可避僵尸，这也是《僵尸先生》最令观众印象深刻之处，由此该片在台湾上映时又叫作《停止呼吸》）。自此，东方影视中的僵尸形象被彻底定型，之后推出的影视作品大多借鉴了这个经典僵尸设定（如之后知名的“僵尸家族”等等）。其实东西方僵尸设定还是有众多共通之处的，如“僵尸先生”片中僵尸獠牙利爪，人被咬中吸血亦变僵尸仍然受到西方吸血鬼及僵尸片的启发。不要认为TVGAME软件中僵尸题材一概借鉴的都是西方僵尸哦，回想一下CAPCOM的恶魔战士系列中的知名角色丽丽吧，那就是一个可爱的清朝僵尸形象。可惜的是，东方僵尸在游戏中的出现只此一处亮点而已。

影视艺术与游戏表现形态

可以肯定的是，从最早的CAPCOM的魔界村，到之后的恶梦城，很大程度上都引荐了吸血鬼题材及中世纪恐怖题材电影的内容要素。而随着电影题材的不断翻新，一些优秀的恐怖电影推陈出新，在僵尸这个题材上大做文章，并真正的将僵尸含义定位。本来，在医学中定位的僵尸是非常的普通的：“人类正常死亡后肌肉组织僵化形成”。可在电影题材中，首先由欧美先锋派导演开拓出的僵尸题材电影却将“活死人”这个定义强加在“僵尸”这个词汇中，这个电影艺术创新的成功者最后落身在乔治·罗梅罗这位导演身上，在他1978年公映的知名恐怖电影“活死人黎明”中，一个本来安静祥和的城镇被一场未知的瘟疫侵袭，所有感染瘟疫的人都成为了僵尸，更可怕的是，这些





僵尸竟然以幸存下来的健康人的血肉为食。 反抗力量唯一幸运生还的小组里，护士安娜和警官凯恩斯并肩作战。他们和其它一些人一起在中型城市埃弗雷特的一家大型购物中心内找到了遮蔽和保护。可他们没有想到的是，僵尸们仍然保留着一些人类时候的残余记忆，它们知道城市里“每人”都喜欢去商业区。于是大批僵尸蜂拥而至袭击了购物中心，它们到处择人而噬……想像一下，一个一个以死将病，却能够直立行走，毫无知觉、痛觉，发出恐惧嚎叫逼向健康人群的情形是多么可怕。在这个如同里程碑一般的恐怖电影作品中，疾病转化的病态僵尸正式和我们见面，剧情中群体出现的僵尸将不断蹒跚前行的姿态逼向主人公的镜头令人留下了深刻印象，更因为电影中运用了超前的群组拍摄手法，我们也被僵尸这种特殊的生态恐惧所震撼。说到这里，怕是众多玩家第一联想到的游戏便是在PS平台上创立僵尸恐怖AVG王牌地位的“生化危机”吧。资深玩家朋友们应该知道，三上真司先生就是因为“活死人黎明”而受到启发诞生了“生化危机”。没有电影艺术的烘托与启发，怕是难以诞生如此经典的作品。我们在PS平台上第一次领略到生化僵尸的恐惧时，那惊人的一瞥相信到了今天都难以忘怀，虽然当时这一刻的表现形态为CG，但却利用电影的特写手法将食人僵尸那可怖的表情烙在了我们的记忆中。而僵尸在生化危机中的表现是整个游戏架构中的重中之重，可以说，游戏中如果没有这些出没在黑暗中的躯体，就没有我们对整个游戏的恐惧兴奋感。从当年魔界村的魔幻僵尸到PS时代还原的写实风格生化僵尸，CAPCOM在跨度了年代之后创立了新的游戏开发方向。更为整个游戏开发领域找到新的刺激点，在硬件大幅度提升的前提下，游戏中出现的僵尸终于能将电影表现形态中的僵尸相近的面貌出现在玩家眼前，结合游戏中阴暗，腐涩的整体布局与震人心魄的音乐，起到了惊人的化学效应。当玩家投身于游戏架空的世界中，在无助孤立的处境下听到僵尸的哀号时，那种发自内心的恐惧与紧张就已经证明了作品的成功。（特别提示：说到这里，大家可以找到日本游戏界真正的僵尸之王了，无论当年的魔界村，之后的生化危机，甚至恶魔战士中的丽丽，CAPCOM居然将东西方僵尸形态一网打尽，我们说CAPCOM是游戏界的僵尸要素开创者，一点不为过。）如今的硬件提升已经达到了惊人的地步，原本TVGAME软件生产的黄金地在欧美僵尸文化已经接近开拓干枯之时，很自然的将日本本土近年来震撼世界的视觉系恐怖影视架构引进到游戏创作中。从影视角度来说，从最早引起世界轰动的“午夜凶铃”（异灵非僵尸题材，但异灵的表现形态与日式僵尸相近）。到近两年红透半边天的“咒怨”系列。日本影视创作者用其细致的剧情铺垫与反差极大的视觉落差配合平淡中突显真实的音效组合让每一个观看到此类影视作品的观众都有一种真实的代入感，正是因为渲染效果太为真实，所以才更为恐怖。很可惜的是，将这种风格比较完美的带入到游戏创作中的作品并不多，比较突出的为“尸人”与异灵表现的佼佼者“零”系列。





僵尸游戏的产生与发展——早期代表作品

既然“僵尸”这个题材可以写成小说，拍成电影、电视剧，那么它当然也可以做成游戏。早在游戏机初诞生的时候，人们就有过许多设想，希望这一恐怖题材在游戏这个当时新兴的“娱乐形式”中出现。但是在早期游戏机硬件水平有限的时候，游戏画面中的人物是男是女都不好区分，又怎么能表现出它们是活人还是僵尸呢？到了FC的时代，由于彩色电视机的普及，以及游戏机本身机能（包括画面和声音两方面）的进步，僵尸终于出现在游戏屏幕上。

8位机时代的“血腥色块”



虽然8位游戏机已经可以同屏显示64色中8种不同的颜色，而且角色的SPRITE块数也受到很大的限制，但是游戏的开发者的创意并没有受到这些客观原因的阻碍。在CAPCOM早期的街机游戏《魔界村》(Ghouls'n Ghosts）中，游戏的设计者通过巧妙的设计，营造了一种十分到位的恐怖：主人公置身于一片黑暗的背景中，身边伴随着诡异的音乐和不时从土中冒出来的僵尸，一旦被袭击就会丢盔弃甲，再挨一下就直接变成一摊骷髅，真是比那些僵尸还要衰啊。人家死了之后起码还有层皮在呢……

要说在这个游戏里最让人惊异的事情，莫过于每当主人公阿瑟用长矛刺穿某个敌人的时候，原先还气势汹汹的僵尸突然“啾”的一声就化作一滩脓血然后消失了。说起来这一点也不符合日常规律啊，僵尸虽然是死灵，但不管怎么说也算是一坨行尸走肉，怎么能说变血就变成血了呢？难道游戏中僵尸们的构造都像医院血库里的血包一样吗？实际上，这么说的确有点牵强了。如果游戏中的画面不这么处理，而是让尸体继续留下去的话，以当时小FC的那点内存，恐怕早就会死机了吧。（就算在现在的PS2上，敌人死掉之后不是也得一样消失嘛。）

《魔界村》给大家留下的启示，就是以僵尸鬼怪为题材的游戏可以给读者带来意想不到的娱乐效果。在紧张的杀戮与被杀戮的过程中，玩家眼前的僵尸似乎已经不再是红黄蓝白相间的色块，而是张牙舞爪要从屏幕中“脱颖而出”一般真实的存在。不管怎么说，作为游戏史上最初的比较出名的带有恐怖色彩游戏里的角色，《魔界村》中的僵尸们的确在玩家的心里打上了深刻的烙印。

恶魔城里的僵尸军团

就这样，僵尸们在游戏世界里露面的频率越来越高。晚些时候推出的《恶魔城》中，主角西蒙在刚一登场的时候就要面对成群的骷髅兵与丧尸。在这部游戏里，僵尸作为比骷髅稍微“上等”一点的敌方人物，从第一个STAGE开始就和主人公结下了“不解之缘”。身披麻布的僵尸们高举着双手轮番朝



主人公扑上来，可惜它们的身体仍然十分虚弱，挨上一鞭子就灰飞烟灭，连点血丝都不留下，还不如魔界村里的尸群来得生动。不过这些个小兵级的僵尸顶多算作是一群杂鱼，如果论起战斗力和影响力，还得说恶魔城的城主——德拉克拉伯爵，人家就是一个标准的吸血僵尸，不但皮肤和其他僵尸一样白皙（汗），而且身材、相貌和战斗力都是一等一的。西蒙要用鞭子抽他2次才能将其消灭，而且这老家伙在死后每隔一段时间还要重新复活，并且影响世界的历史进程（如MD版恶魔城的剧情就和1918年奥匈帝国皇储遇刺一案有关），一直折腾到现代。每当玩家们拿到新的《恶魔城》作品时，总会发出“怎么又复活了”之类的感叹吧。这么看的话，德拉克拉的确算得上僵尸界中的"老不死"级名人了。其他的僵尸们遇到这位孤高的城主，都应该敬畏有加才对。

严格地说，德拉克拉这样的吸血鬼被归属到僵尸这个范围内是有点牵强的，但是考虑到这老家伙的体表特征毕竟和其他僵尸的区别也不算太大，充其量也就是穿得比他们好一点，身份比他们高贵一点。如果抛去外表不谈，血鬼和普通僵尸的区别——大概就在于，普通僵尸的躯体比较机械，而且散发着腐臭的气息，而吸血鬼和他们正好相反吧。

如果说8位机时代的僵尸们还不能把自己的造型完美地展露给各位玩话，那么到了16位机时情况就稍微不同了。《大魔界村》和《恶魔城XX》僵尸的造型已经十分生动，无论是从外表还是移动方式来看都已经比过了长足的进步。除了身体素质和以前一样不堪一击之外，其他方面都有了大的改观。这时候游戏的背景画面与音乐也和先前大不相同，所以这两个列在16位主机上的表现还相当不错。但是，僵尸题材的游戏难道就注定是不变的“打鬼”吗？

僵尸也会功夫？

CAPCOM在CPS2基板上开发的《恶魔战士》给各位沉迷于"消灭恶魔、护正义"的个人英雄主义幻想之中的玩家们上了生动的一课。本作品中的角色都是妖魔鬼怪，而且许多人物的最终目的并不是正义的。在这样一个覆传统的基础设定面前，平时习惯用RYU粉碎VEGA野心的热血玩友们一也迷茫起来。不过格斗游戏的最重要目的还是一个“打”字，只要能够精神，打出风格，打出水平，那么无论你使用的角色是忠还是奸就显得没重要了。这部作品里的角色中死灵系的人物就有四个，而且是各具特色的尸：一个是沉睡在金字塔中数千年的埃及法老，一个是中国清朝的青面跳跳一个是日本的僵尸武士，另外一个则是抱着电吉他演奏摇滚音乐的澳大丧尸歌手——虽说都是死人变出来的，但是他们从外形到内在表现均不相也是一件十分有趣的事情。ANKARIS是皇家木乃伊，一举一动都显示出的威严，那遍缠全身的白色布条也是他的招牌之一；LEI-LEI除了像传统尸一样跳来跳去之外，那袖子里的一副巨大的铁爪和暗藏其中的无数道常在游戏中造成很严重但又不失搞笑的后果。BISAMON是战场上的亡魂的尸鬼，围绕着他的“鬼火”就已经把这位僵尸武士的气氛烘托得十分到而ZABEL的特征则主要体现在他的“疯狂”与“执著”上。这种死亡摇味道和HEAVY METAL的风格十分贴近，光是那副拉风的样子就足可以吓票人了。这些人物或疯狂或持重，或正义或邪恶，或一本正经或放纵不羁，恶魔战士堆里也算得上是有亮点的角色。（实际上，在这个游戏里，个人都有他[她]自己的亮点）

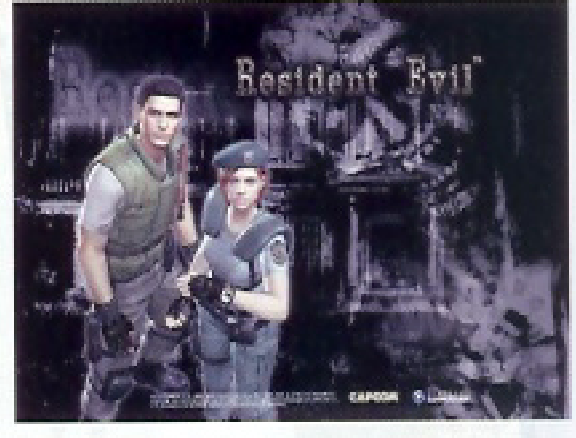
《恶魔战士》给人的印象是群魔乱P，一群分不清是正是邪的家伙们在场不知道以什么为目的大乱斗中进行你死我活的厮杀。即使里面有那么僵尸，和其他的什么狼人啊水怪啊雪男啊一比，也显不出有多么出色来，他们相比，其他一些格斗游戏中的僵尸显得更加突出一些。其中比较有的两位分别是《侍魂》系列里的首斩破沙罗和《铁拳》系列里的Bryan Fury首斩破沙罗是格斗游戏史上少有的悲情人物之一。为了给死去的爱人报仇他拼命从冥府中挣扎着返回人间，以活尸的形态出现在侍魂的世界里。他招式夸张而狂妄，却掩盖不了背后的凄凉与悲哀。每次胜利之后，恋人出现在他的怀抱里旋即又消失，他也只能沉陷在离别——重逢——再度离别的痛苦轮回中不能自拔。他的最终目的是调查出杀害恋人的真凶，但是到最后却发现原来罪魁祸首竟是自己，于是他在绝望的打击下再次选择死亡，用永远的离去了结了无尽的冤仇。从一个旁观者的角度来看，他是十分值得同情的；但是对于和他对战的《侍魂》玩家们来说，他的存在确实等同于一场噩梦。相信许多玩友们在输给这个僵尸排骨男之后心有不甘吧，不过没有办法，谁让人家怨念那么大呢？如果你也有和他类似的遭遇，你能靠着精神继续维持自己业已死亡的躯体，在这个世界上继续支撑吗？





生化危机：3D时代的里程碑

抛开这些错综复杂的是非恩怨不谈，我们继续来关注一下僵尸在游戏中的表现。一直以来，人们认为最适合僵尸出没的地点仍然是冒险类游戏的舞台。自1996年以来，玩家们曾经遭受过无数次僵尸的袭扰和虐待，而在那一年发售的《生化危机》则是这一切的罪魁祸首。广大僵尸同志们在多边形的舞台上一登场，就立即引来一片惊悚尖叫作为喝彩。尤其是游戏一开始，那正在啃人的丧尸猛一扭头，那“回眸一瞥百吓生”的场面相信许多朋友还记忆犹新吧。虽然这些家伙们动作缓慢，但是咬起人来一个个生猛无比，在高难度下，三口升天的伤害力足以令所有意志薄弱者知难而退。初到洋馆的玩家们恨不得立马跳窗户走人，怎奈外面有“速度与力量并重”的丧尸犬守候。相比之下还是这些迟钝的僵尸兄弟们显得亲切一些，（汗）只要躲避得当，技术有够熟练的话，倒是也可以不怎么吃药草就耗上很久。毕竟与后来的猎杀者和基米拉这些强敌比起来，丧尸们只是供给队员们练手的靶子而已。



严格地说，生化危机1里的普通僵尸（丧尸）只是一次实验发生意外的副产品。真正的生物武器产品（BOW）是由T病毒改造过的东西，诸如丧尸犬、猎杀者、植物42号、蜘蛛、TYRANT这样的病毒改造生物。由于身兼多重间谍+内奸职务的威斯克老大反复无常，在出卖STARS之后又背叛了UMBRELLA，才弄得整间别墅山庄里闹鬼事件层出不穷。在后来的故事里，虽然T病毒和洋馆一起被消灭了，但是威廉博士研制的G病毒通过下水道扩散到整个浣熊市，不仅是人类，小到乌鸦蜘蛛大到大象河马都感染上了病毒，这座城市一夜之间变成了死城，最后由总统下令挥泪放核弹，将整座城市夷成了平地。在局外人看来，一场灾难被及时阻止在最小的范围内，是一件值得庆贺的事情；但是对于浣熊市来说，这是一次没有重生机会的毁灭。然而除了从城市中逃生的那几位幸存者之外，又有谁能够为这十几万冤魂哀悼呢……？



不过天生大度的玩家们可没有时间去郁闷。许多人都把注意力集中在“怎样更好地把僵尸KO”这个问题上了。游戏的武器弹药系统也满足着大家的需求，在穿版之后追加的无限弹药可以让玩家把生化危机当成《魂斗罗》来玩，制作人的心眼也的确是有够邪恶的啊。不过这倒没什么要紧的。你如果不喜欢这种打法，你可以不用这些道具啊。没有人逼你用，是不是……当然了，也有一些硬派玩家喜欢用最弱的装备挑战最高的难度，这才有了生2的“第四幸存者”模式、“豆腐”模式和生3、生4的《佣兵传》。尤其是后者，通过不断创造新成绩，玩家可以获得新的武器装备作为奖励，这也在客观上促使一部分玩家去主动地研究游戏的打法。

后生化时代的游戏们

受《生化危机》的影响，SEGA在开发光枪游戏的时候也把丧尸这个题材纳入自己的考虑范围之内。从SS版的《死亡之屋》开始，这一第一人称射击游戏系列与生化系列走了两条貌合神离的发展道路。生化的特征是解谜——推动剧情——探险，而死亡之屋则只在“射击的快感”这个方面做出了强化。玩家一枪在手，可以瞄准丧尸身上的任何部位，射击的效果依照中弹部位的不同而完全不一样。丧尸在脑门被打爆之后依然有活动能力，所以"瞄准下颌"成了这个游戏的基本操作要点。此外每一章的BOSS实际上都是有窍门的，只要躲避（或击退）他们的攻击之后再用枪口朝这些怪物的要害招呼，如果玩家有足够熟练的话，甚至可以实现不费体力穿版。随着一代代丧尸的进化，各位玩家手中的武器从手枪发展到霰弹枪和轻机枪，真不知道这样发展下去，到了《死亡之屋5》的时候，游戏厅的框体上会不会架着两管火箭炮呢？（笑）



出了这么多恶搞僵尸的作品，正统的恐怖僵尸倒是显得单薄了许多。生化系列自从《代号维罗尼卡》推出之后，在很长一段时间之内没有推出真正意义上的后续作品。不过以前的好东西是不会被遗忘的，三上真司在NGC上制作的《生化1重制版》与《生化0》在游戏画面和恐怖气氛上的营造方面达到了新的高度。新的"回眸一瞥"完全用CG制作，比当初实拍的效果更具有震撼力，相信不少胆小的玩家都有过被那一幕吓得提前上厕所的经历吧（笑）。而像猎杀者、基米拉这些老熟人，也在GC强大的处理能力下变得栩栩如生，让人们看得直起鸡皮疙瘩。在许多新玩家的眼里，GC版的生化已经成为衡量恐怖游戏的标准。

在日本人把僵尸恐怖游戏发扬光大的同时，老美也毫不示弱，以自己对僵尸的见解促进着僵尸游戏的发展，比如Evil Dead（《尸变重生》，又译《鬼玩人》）就是这样一部作品，这部游戏取材自1983年上映的同名恐怖电影（该片和其后的两部续篇皆被评为“20世纪10大恐怖电影”），游戏的剧情开始于“Evil Dead”系列第三部“Army of Darkness(魔界英豪)”故事结束后的第8年，承接了以前电影的剧情。主人公Ash可以双手分持不同武器，既可以一边用电动链锯肢解阻挡他的鬼怪和恶魔，也可以同时用霰弹枪塞进敌人的嘴，一枪将敌人轰个稀烂。像这样"虐待"僵尸的暴力游戏，其对应的年龄段自然不能低了，17岁以下的玩家不能接近。



僵尸游戏发展到今天，可以说是五花八门、光怪陆离。随着新主机机能的扩展，越来越多含有僵尸内容的游戏杀向各位玩家的钱包。不知道大家在新的一年里会喜欢上哪部新的僵尸游戏呢？只要各位追求的好奇心还在，我可以保证，各位与僵尸的约会绝对是“不见不散”的。

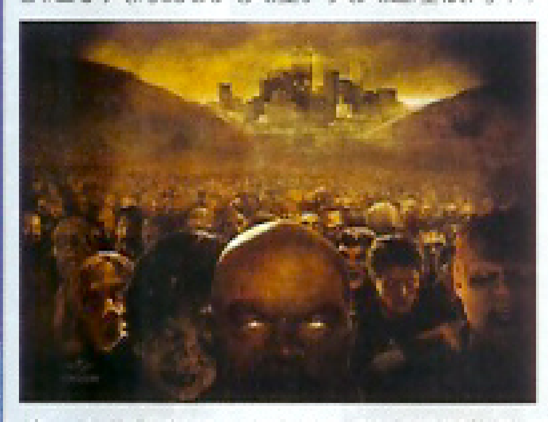
次世代主机的高性能给僵尸游戏带来的进化

活死人之地

2005年6月24日，加拿大、法国、美国三地同步上映了一部由环球出品的恐怖片《活死人之地》。该片是由恐怖片大师乔治·罗梅罗亲自执导的"活死人"系列片最新一部。在这部影片中，地球经历了一场前所未有的浩劫，并非毁灭性的天灾或者是外星生物的侵略，而是一群类似僵尸的"活死人"占领了地球。幸存的真正人类都躲在封闭的城市中无法逃脱，而一批勇敢的人便开始想办法阻止活死人的入侵，夺回原本和平宁静的家园。本片没有什么大明星加盟，仅凭着大师罗梅罗的名号，以及人们对于恐怖灾难片的好奇来拉动票房。2005年10月26日，Groove Games与Universal Studios联合发行这款根据《活死人之地》改编的同名游戏。本作采用第一人称射击的游戏类型，用互动的手法重现了电影中的恐怖情景，并加重了恐怖带给人的刺激。



由电影改编成游戏在今天来说，已经是司空见惯的事了。而回顾以往的恐怖类游戏，似乎由电影向游戏改编的都没有多大好评，例如《午夜凶铃》；而相反，由游戏向电影改编的案例倒是成绩还不错，例如《生化危机》，虽然人们对于连续的两部电影褒贬不一，但起码证明还是有很多人冲着游戏的号召力都去看了。再如近段时间被炒得沸沸扬扬的《寂静岭》和《尸人》也都引起了人们的极大关注。其实道理很简单，由游戏改编为电影的大多是因为游戏本身很出色，并且拥有相对完整和引人入胜的故事情节，所以改编成电影之后基本不会有剧本质量的问题，而且之前的游戏已经有了一批Fans，所以等电影上市时也就有了一定的票房保证。而由电影改编成游戏则不然，因为在这时候，游戏只是后电影产业的一部分，推出的目的就是为了充分挖掘电影的剩余价值。于是剧本可能存在的缺陷也就遗传到了游戏身上。并且电影相对于游戏来说，故事非常明确，叙事也相对简练，通篇不过1个多小时的时间就可以让观众了解故事的所有情节。而改编为游戏后，人们至少需要十几个甚至几十个小时才能通关，于是原本精炼的故事变得拖沓不堪，而且人们在已经知道电影情节之后，对于游戏的新鲜感也就差了很多。



上面说的这么多，似乎有点偏离主题，其实不然，我正是在分析这款游戏之所以不怎么出名的原因。您想想，当你花十几个小时打通了《生化危机》，然后听说由它改编的电影即将上市，您会有什么样的感觉？能打通一款游戏，证明你一定是很喜欢这款游戏，那么对于电影自然也有极高的兴趣。而看过一部好电影，你却不见得有兴趣去玩通一款改编游戏，也许随便玩玩还可以接受，如果要长时间去玩一款你已经知道结局的游戏，你还会有多少兴趣呢？

《活死人之地》这款游戏究竟是成功还是失败，现在定论恐怕还为时过终究只发售了1个月而已。我们更不能因为这款游戏不怎么知名于是就一棒倒，说它是垃圾。看事物终归要全面，缺点固然明显，而优点也不应该被所掩盖。下面我们就每一个问题的优缺点两方面来分析一下这款游戏。

首先，本作作为第一人称射击游戏似乎缺乏爽快感，因为受到子弹的在很长一段时间里我们是需要用其他工具来战斗的，而诸如铁锹一类的工没有很高的攻击力，因此很容易让人感觉到游戏的过程非常乏味，更奇怪的如果什么武器都没有的时候，光挥拳是打不死敌人的。这种设定的优点当很明显，那就是增加了恐怖紧张的气氛，试想一下，如果子弹充足，而且本来行动就慢，那么谁还会认为这是一款恐怖游戏？另外，正是由于武器的不足，才让游戏更加接近现实，让玩家体验近乎绝望的求生压力。这种的起点绝对没有错，就看在游戏中如何把握制作的尺度了。

其次，敌人的智商忽高忽低。在玩过《生化危机4》以后，我们再也不会因为走进了一个房间而感到暂时的安全了，本作也不例外。他们会破门而入、会攀爬楼梯、也会围追堵截，可即便他们会这些东西，可还是给人一种智商低的感觉。因为在有些时候，如果你的行动很快速并且离开了他们的视线，这些家伙就会原地不动，似乎是忘了刚才曾经有一场战斗。而反过来讲，《活死人之地》里面的敌人本来也就和《生化危机4》不一样，他们几乎是低的暴徒，行动也迟缓很多，既然懂得开门一类的小技巧也就算不错了，再强求呢？另外，您的武器本来就子弹不足，敌人再一疯狂，还能玩吗？



↑乔治·罗梅罗的经典僵尸不仅在电影院闹火朝天，游戏机上也照样领导变态潮流。

最后，其实也是很多游戏的通病，那就是模仿的痕迹。此类游戏既从电影改编过来，那么很少有可能会专门考虑制作一款类型新颖的游戏，往套用某一个即存的游戏模式将故事再叙述一遍就可以了，于是造成由戏类型的局限性而导致整个故事的表现趋于单一化。也就是说，作为一款存类的游戏，而过分强调战斗，将动作要素抛到了一边，使得逃生变成了动作战，这和电影的主旨也不尽相同。恐怕这点是该作无法反驳的弱点，我们总不能强求用一个故事制作出好几个不同类型的游戏吧？而且就算了其他的类型，估计也会有类似的问题出现，既然是电影改编的游戏，太强求了。

《活死人之地》在整个"僵尸游戏"中不算是什么重量级的大作，不是为这个队伍增添了一个成员而已。该作由于登陆在Xbox和PC这两个了网络的平台，自然也比其他作品更加注重多人协作。通过PC联机或者Xbox Live与其他玩家一起在阴森的世界中搏杀，倒是更接近电影中的情节，以体验协作的重要性。该游戏的开发商Groove Games的总裁 Jon Walsh曾"《活死人之地》这部电影是僵尸类惊悚片的一个经典之作。而我们的游戏将会遵循原作的故事设定，向玩家展现那个充满恐惧的黑暗世界。"到底做到了没有呢？以上是我们的评论，您在玩过这款游戏后一定会有的感触吧。











僵尸斯塔布斯



另类的僵尸，另类的游戏

一直以来，在游戏中僵尸都是以敌人的身份登场，而这群“死跑龙套”的宿命，也就是被玩家们重复重复再重复的消灭掉；在僵尸当中很少有能苦尽甘来熬出头做主角的家伙，可斯塔布斯不但破天荒的当了一回游戏中的主角，而且可以很负责任地说，作为僵尸的它是个另类，游戏主角种族中的另类，同时也是僵尸中的另类。人们印象中的僵尸通常都是行动迟缓、思维迟钝的家伙，可我们的斯塔布斯不是，它有着非常人性化的一面，或者说是“人性化”过头了。你们看见过一个僵尸面对着它那一大帮僵尸小弟们慷慨激昂地做出一番军事动员一般的煽情演讲吗？又或者是见过某位僵尸在紧张激烈的战斗中仍不忘抽出空来像电视里的花花公子那样与街边的女子搭讪？可以说，本作从将主角定为僵尸的同时也确定了斯塔布斯的世界会是一个另类的僵尸游戏世界。游戏中仍然保留了僵尸题材游戏的基本要素，比如大量的血腥暴力成份，以及此类作品似乎命中注定一般的“成人向”游戏级别定义等。但这款另类僵尸游戏的风格，相信只要看过一眼其实际游戏画面的朋友就能明白地体会到它的另类：这是一个疯狂的僵尸世界，另类的主角，另类的游戏系统，以及另类的世界观。

对僵尸来说，身体就是最好的武器

外国游戏中的僵尸其实和中国的僵尸还是有着很大差异的，它们的产生不外乎就是被病毒感染、被怪物寄生要么就是来源于墓穴中的腐尸，而且既迟钝又笨拙，唯一的“长处”应该就是N强的抗击打力了，在通常的游戏中虽然也会对玩家造成一定威胁，但基本上来讲“僵尸”和“会移动的活靶子”这两个概念是可以等同的。它们从来不可能像中国的第一任僵尸——黄帝的女儿旱魃那样拥有赤地千里的超强本事，好在从BH4开始，被赋予了更高AI的僵尸们已经在逐步提升它们的地位了，而僵尸斯塔布斯既然能够担纲本作主角这么一个显赫职位，自然有着一身的高强“本领”，这些本领也都与它僵尸的身份息息相关。

游戏中斯塔布斯的基本攻击方法除了用爪子把对方撩翻之外就是绕到对方后面抱住脑袋啃了——典型的僵尸作风；被啃掉脑子的人不久就会变成僵尸，



也就是斯塔布斯的小弟，或者更直接了当一点来说，是成了斯塔布斯的炮灰。不能否认，斯塔布斯的这种超强能力比吸血鬼牛X多了，吸血鬼初拥发展个小弟还得费自己的经血，这位僵尸大哥倒好，咔吧咔吧几口下去，既填了自己的肚子还顺便赚了一个小弟，真可谓是一箭双雕。没事时带着一大帮僵尸小弟招摇过市，警察来了让小弟们先冲上去顶着，打完收工后再一声呼哨看着众僵尸乖乖站在眼前集合的确很有成就感哦！斯塔布斯另一项实用技能就是其超强的回复力，僵尸一族超强的抗击打力在其身上得到突出的体现，更为BT的是，即使是在混战中体力快没了，只要往小弟们组成的僵尸肉盾牌后一躲，一段时间不受伤害就立马体力全满，又是一条龙精虎猛的好汉……

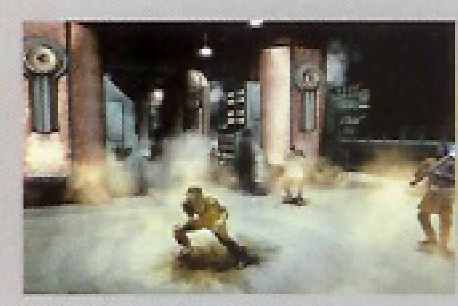
除了这些超实用的基本技能，斯塔布斯还有四项僵尸的高级看家招数，随着游戏的进行会逐渐习得。第一招就是——放屁，嗯嗯，如果嫌此招名称不雅的话咱们可以改成生化毒气弹，或者再玄乎一点解释为“尸毒”。总而言之，这一招使出后，方圆N米范围之内的敌人基本陷入战斗不能状态……第二招更牛，你们警察有手枪就了不起？我斯塔布斯也能远距离攻击，说完直接从自个肚子里扯出一坨内脏跟扔手榴弹一般的砸向敌人，然后，“砰”地一声巨响，果然爆炸了……僵尸头子就是了不起，整个一自行军火库，而且是用完还可回收那种。接下来第三招，将手臂卸下来扔地上然后远距离遥控它四处乱窜，偷偷摸到敌人阵营之中送份大礼，首次在僵尸世界的战法上引入超视距技术，将御敌于国门之外的理念和游击战的方针进行了淋漓尽致地发挥。最后一招更绝，前面扔内脏够牛了吧？那也狠不过这一招：把自个脑袋拆下来当保龄球打！谁说打保龄球就是你们人类的专利呢，我们僵尸也行！一脑袋咕噜噜滚过去后又是惊天动地的爆炸声以及被冲击波撞向四面八方的敌人们，果然是声光效果十足！难怪某位名人曾经说过身体的潜力非常之大，像斯塔布斯这样充分挖掘出自己作为一名僵尸特有体质的潜能并加以充分灵活运用的榜样值得我们大家好好学习，主角级别的僵尸果然不一样！

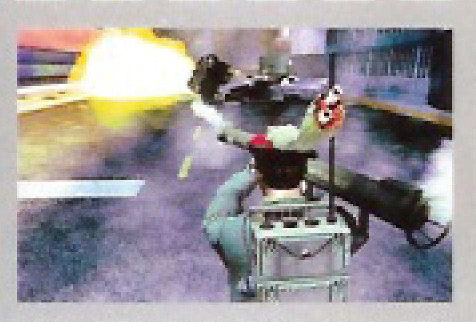
僵尸世界中也有士官长？

前面已经说过，本作作为一款另类的僵尸题材游戏，处处充满着浓厚的黑色幽默，游戏中细心观察的话就能够经常发现厂商精心设计的一些小细节。比如游戏中有不少著名歌手的成名曲穿插其中，最绝的还是游戏后期舞会上播放的某首绝对经典绝对适合僵尸游戏的歌曲，歌手是谁？呵呵，自己去游戏中发现吧，但可以告诉大家舞会上表现好的话可以得到的称号是——“Thriller”。另外，本作采用的是“HALO”的游戏引擎（据说本作的开发公司Wideload就是由制作HALO的BUNGIE小组中的成员成立的），虽然从实际的游戏画面上我们很难看到HALO的影子，但游戏中几个需要驾驶未来交通工具战斗的关卡中，那些光怪陆离的飞行器造型就是很明显的HALO风格了；更绝的是，游戏中那个警察局长的名字：CHIEF MASTER，大家倒过来念试试：MASTER CHIEF——士官长，不得不佩服开发商们的恶搞能力了。试想一下：战功卓著的士官长VS另类僵尸斯塔布斯，实在是一幅很诡异的场面。

提到僵尸题材的游戏，给玩家们的第一感觉多数都是阴暗的场景、丑陋可怕的僵尸造型和血腥暴力的镜头，不过在本作中几乎完全看不到以上要素。虽然斯塔布斯啃脑袋瓜子时血花四溅的场面仍然属于“成人向”，不过卡通化后的画面给人的感觉就完全不一样了。在厌烦了千篇一律式的僵尸大屠杀游戏后，不妨试试这款另类的游戏，也许你就会发现僵尸游戏的另类乐趣。









RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之酒吞童子

酒吞童子しゅてんどうじ

酒吞童子，也称酒颠童子或酒天童子，是活跃在平安时代的几大名妖之一。其与九尾狐和大天狗所化的崇德天皇被认为是日本三大最为厉害的妖怪，曾是统领众妖的百鬼之王，以前我们介绍过的大家熟悉的另一位名妖茨木童子其实也正是后来酒吞童子的手下，不过最后却被大将军源赖光所灭。关于其出生的说法有多种，最早有关于其传说的是在丹波的大江山一带，而最为人们所熟知的则是在近江的伊吹山附近。所谓“童子”，本是指在寺院中担任侍奉的少年，但人们出于对鬼神的敬畏，也将神仙侧近的眷属们称作为童子；而根据小说《御伽草子》中的描述，酒吞童子原先则是越后泽山寺中的侍役少年。作为能力强大的妖怪，酒吞童子拥有极为强硕的身躯，身长六米，虎背熊腰，喜欢饮血的他有着血红的面部，近秃的头顶有着几撮凌乱的短发，头有五个犄角，并号称有15只眼睛，穿着大格子织物的外衣，腰间系着野兽皮，当然这是其作为恶鬼的形态，在人间为害时酒吞童子还往往化成有着英俊外表的少年，因此其也被认为是最为帅气和俊俏的妖怪之一。

根据《御伽草子》等小说的记载，原本在越后寺中从侍的小和尚因为其容貌过于俊秀而招来他人的嫉妒和陷害，遂令其逐渐产生恶念，不料这些恶念积累得过深，最终使得其化为了妖怪酒吞童子；而在近江伊吹山的传说中，其本为伊吹山明神之子，但他心中所存的杂念被高僧所察觉，继而被赶出了寺庙，被迫出走的酒吞童子来到了丹波国大江山上纠集了一大帮恶鬼，并以此为据点开始在周边地区作恶生事，烧杀抢掠，而且还会吃下妇女和儿童，在民众中引起相当大的恐慌，酒吞童子的传说也就由此流传开来。

大江山位于京都府的天田、加佐和与谢三郡的交界处，海拔约833米，故而又名千丈岳，酒吞童子的传说最为盛行的时期则是公元990年的平安时代，其恶劣行径震撼整个京都。虽说大江山距离京都的路途还算是遥远险恶，但也为进出京都所必经之路，任何人行走在有酒吞童子这样率众独霸一方的重山峻岭中都是难以全身而退的，因为没有人能够制服他们，故酒吞童子的势力及其所为变得更加猖獗并从府地周边的荒郊开始渗透进京都城中，渐渐地这也引起了皇室和天皇的注意。

酒吞童子最为擅长的就是化为英俊少年的外表来勾引女性，得手后会吃掉她们的肉并喝光其血，对于部分相貌出众的女子则将其囚禁于自己在山寨的巢穴中或是作为奴隶来使唤，因为对象女性大部分都是年龄不大的处女们，因此酒吞童子也有着“处女杀手”的称号。特别是当后来池田中纳言的女儿也失踪了，经大阴阳师安倍晴明占卜后才得知这果然是酒吞童子所为。而且更了解到他们除了掳拐和残食妇女儿童外，还会潜入京都一带的富豪家中盗窃财宝，用于修筑自己豪华的宫殿，这些得寸进尺的恶劣行径已经严重影响到了统治阶级和皇室的利益，所以到了不得不寻找退治酒吞童子办法的时候了。据说以前在嵯峨天皇的时候就曾有过类似的作乱发生，当时凭借着弘法大师的即时出手而用念力将其封印了起来，但如今时过境迁，唯一的办法就是让文武兼备且能力出众的几人去讨伐酒吞童子，于是大将军源赖光领命率领有着“赖光四天王”之称的渡边纲、坂田金时、卜部季武、碓井贞光以及勇士藤原保昌等六人一同踏上了前往大江山的征讨之路。



为了确保征途的顺利，出发前他们还特地前去参拜了熊野、住吉和八幡三处的神社以此来请求诸神的庇护，之后在途中还遭遇了酒吞童子所派来作害的茨木童子，其手被渡边纲所斩。在到达大江山的山脚后，他们又在一洞穴中偶遇三位老人。三人自称是分别来自津国、纪国和京师附近的地区，因自己的妻儿们也被酒吞童子一伙所掳害，故前来此复仇，当他们听说源赖光一行人正是前来讨伐酒吞童子的便邀请其入洞详谈。三位老人拿出神便鬼毒酒和星兜甲送给源赖光等人，说这酒对于人来说怎么喝都无事，但对于鬼怪们来说却相当于剧毒，饮后会立即昏死过去，说完三位老人又告诉了众人酒吞童子所在的具体地点并且告之他们其实就是熊野、住吉和八幡三地之神，随后就立即步出洞口化作青烟消失掉了，原来这三位神人正是在受到了之前源赖光他们的拜谒后才特在此处出现相助的。众人按照老人们所指点的地点继续前进，在沿河前行时又遇到一位正在河边洗血衣的年轻女子，其表情相当痛苦，看上去似乎也只有十七、八岁的样子。源赖光上前相谈，当这位女子得知他们一行人等是前来讨伐酒吞童子的勇士之后，则立即哭诉道自己原本是池田中纳言家府中的侍女，但自己与池田中纳言的千金小姐一同不幸被鬼怪们强掳至此。后来酒吞童子杀掉了小姐吸光其鲜血并让手下的鬼怪啃食掉其肉，而这位侍女虽未遭迫害却也成为了奴隶在此为鬼怪们干活，而她正在洗的这些衣服也正是先前被小姐的鲜血所染红的鬼怪们的衣服……

随后不久终于到达酒吞童子的居所，这里的派场果然如同宫殿，源赖光等向门役通报称自己一干人等为修验道行者后得以进见酒吞童子，他们知道酒吞童子并非刀剑所能伤害的，因此才以这样的方式来尽量争取到对方的信任后再借机出手。见 源赖光称因于山间迷路而特于此地来借宿，并 神酒以表谢意，嗜酒的酒吞童子听后大喜，答 众人的要求并设宴款待。席间酒吞童子命人献上 酒与众人共饮，为了消除其疑虑，源赖光等人 着内心的悲痛和愤怒爽快地喝下了这以鬼怪们 少女们的鲜血所掺和的 并且不假思索地吃掉了 上以人肉为主的各菜肴。 其戒备逐渐放低后，源 光斟满神便鬼毒酒敬予 位鬼怪，酒吞童子与其 下们豪爽地一饮而尽，随 未过多久全部都昏睡了 去，而乔装为俊秀少年 酒吞童子也露出其原形。 赖光等人见时机已到， 上装备开始斩杀已沉睡的各鬼怪，而对于酒吞童 则是将其捆锁至床上，四人各斩其四肢，源赖光 头，就在斩下首级的瞬间，其竟然立刻苏醒了过来 离开身体的头部在空中作狂飞舞着，然后朝着众 怒目而视地俯冲袭击过来，源赖光随即又拿出之 三位神人所赠的星兜甲来挡住酒吞童子的头部并 此包裹了起来，于是就这样成功地消灭了酒吞 一族的鬼怪势力，解救了众多被掳拐的妇女和儿 源赖光和渡边纲等人也从此威名远震，让鬼怪们 风丧胆，京都一带的百姓生活又归于安定。



由于源赖光砍下了百鬼之王酒吞童子头颅， 此其所用的太刀安纲也得以命名为“童子切安纲” 并与鬼丸国纲、大典田光世、三日月左近和数 恒次并称为室町时代的“天下五剑”，据说现在 作为日本国宝收藏于东京国立博物馆。俗称们 场作戏，而此时他的身边又多了一位新带来的 子作伴，虽然很瘦弱，但却与自己早已抛在 远方的妻子容貌那么地相似，顿时自责、愧疚与 情同时涌上，他敢肯定这就是自己的糟糠之妻， 昔的感情被唤醒，二人也紧紧地相拥并倾诉着 多年来各自的艰辛。但他手下的武士们都感到 和惊恐，虽然早已习惯战场上尸横遍野的情形， 看着将军楼着一堆枯骨幸福地缠绵，总是觉得 的毛骨悚然，而且那堆枯骨在他们看来是那么 熟和杀意浓浓。也殊不知，那位远出寻夫的妻子， 却在途中遭遇了战乱，并被十多个蛮横的武士们 番强暴最后惨死荒野，因为暴亡的怨念以及对于 夫的想念，她也成为了骨女，为了复仇和寻夫而 到了这里，很幸运地找到了多年不见的丈夫，但 碰巧的是丈夫手下的那帮武士也正是她要追杀的 人……

最后，不同的故事两个命运相似的女人所化 骨女找到了丈夫，完成了心愿，最后相同的是在 位丈夫醒来之时，均发现自己的妻子不见踪影， 身边却多了一堆冷冰冰的骨骸……

□文/逆转ACE：nakazawa　责/



游戏经历了数个机种的进化，其在画面上的提高自不必多说了，就连系列中的人物形象也越来越漂亮了。这也能看出厂商在多年制作游戏过程中的成长和提高，其中尤以格斗游戏最为突出。那么这一期的主题就说说这些不断“整容”的游戏吧。

Vol.22 主持:小沛

《灵魂能力3》推出之后，小沛马上将业余时间全部安排成了这款游戏的专项练习，但首先要挑选一个使用角色。前一代我选的是三岛平八，那是出于新鲜感，这一作里，成美娜让我眼前一亮！为什么呢？变漂亮了呗！于是小沛开始了疯狂的“朴刀魔鬼练习”，但是没想到当隐藏人物“Sophtia”出现的时候小沛再次惊呆了，难道她才是小沛的最爱？……唉！整容害死人呐！



爱美之心人皆有之

米花通信 沛

人设进化终身成就奖——《街霸》

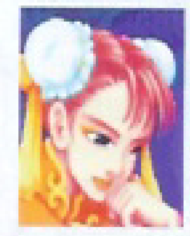
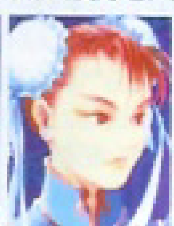


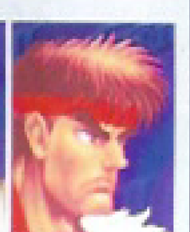
《街霸》是格斗游戏的鼻祖，其在格斗领域不仅树立了一套完整的2D格斗体系，而且其中形形色色的人物设定也给人留下了深刻的印象。举个简单的例子，现在的格斗游戏多到数不清，有哪款游戏的所有角色都能让人记住名字？恐怕很难，而《街霸2》则不然，现在说法规范了，大家都知道“隆”、“肯”、“春丽”、“桑吉尔夫”、“本田”这些名字。而在以前，每个地方也对这些人物有着自己的叫法，像什么“红、白人”、“小妞儿”、“苏联大壮”、“相扑”等等。

正是由于这些角色的人气日渐提高，所以当时流行的不干胶贴纸有很多都是这些家伙的形象。而从审美的角度来说，《街霸2》的角色设定也不尽成功。隆的形象明显有点缺乏斗志，大大的眼睛和无辜的表情根本看不出他能是一个高手。桑吉尔夫在2代中的形象也偏“蠢”，像个傻大个。更有意思的是本田，他的胳膊根本就是比例失调，太短了！根本不像游戏中能使出那么远距离的推手。而拳王拜森则干脆就是泰森的翻版。综合《街霸2》的人设，成功和欠佳的比例大约一半一半。春丽很有中国韵味、巴洛克的面具充满神秘、沙盖特的奸笑让人心生戒备、维加帽沿儿下的阴沉令人畏惧……

《超级街霸2》中新加入了4名角色，并且所有人设都重新绘制，本次的成功率令人非常满意。隆的眉毛有如雄鹰展翅，双目炯炯有神；春丽则略施粉黛，娇柔中不失刚强；肯的微笑完全再现了他本身的乐天性格；维加的表情更加冷酷，展现出近乎恶神般的威严。本作把这些人物的感觉完全把握准了，也给人留下了更为明晰的印象。在接下来的3代中，由于原有角色大幅缩减，到“3.3”的时候只剩下隆、肯、春丽、豪鬼，而他们身上的变化也只是愈发成熟了而已。

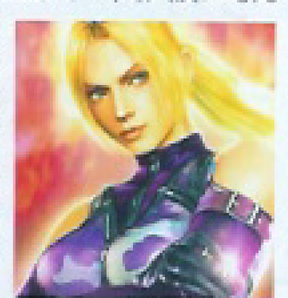
说到街霸的人设，没想到会有这么多话，可能是因为个人的偏好，也可能是因为对这一系列行将消失的惋惜。街霸所有的人物都是小沛的最爱，包括正统系列和zero、EX系列，他们的形象在我的记忆中是永远不会消失的，相信这也是很多格斗游戏爱好者共有的感觉。

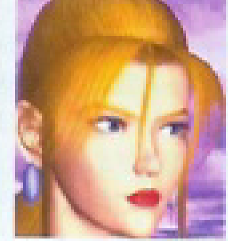



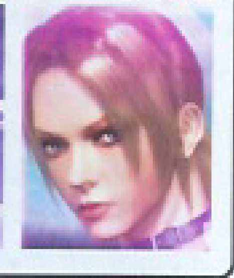


人设进化最逼真奖——《铁拳》

铁拳和VF不同，当时在选人画面的时候就采用了CG表现，而不是像VF那样的大方块脸。不过说句实话，那时候的CG还不如大方块脸好看呢，面部明显变形，毫无美感可言。《铁拳2》的人物设定明显好了很多，起码已经脱离了丑菊，只是略微粗糙。《铁拳3》的飞跃，开始让其中的角色更为贴近现实中的人物，像洛（貌似李小龙）、凌小雨、妮娜、花郎、雷武龙这些人的脸已经和真人没什么大区别了。难怪《铁拳TT》里依然沿用3代的人设，可见其成功。而到了4代，铁拳算是走了一个弯路，成熟路线把每个人的沧桑感大幅提升，而朝气不足，使得整个游戏阴沉昏暗。《铁拳5》在深刻反省前作的缺陷后，堪称完美，非但每个人都有一张真实的脸，而且其中的女角色绝对是前所未有的美丽。就现在所有的游戏看来，有的游戏人设满目张扬，或者是可以追求完美。《铁拳》系列至今没有过分在无用的细节上下功夫，而是给其中的角色注入了生命。

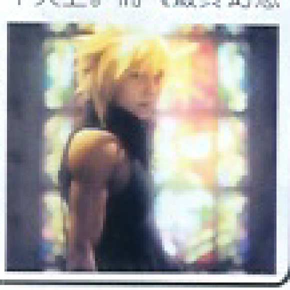




人设进化最巨大奖——《最终幻想7》

PS早期的即时演算如果跟今天的高水准CG比起来，无异于一个地下一个天上。而《最终幻想7》中的克劳德、蒂法、萨菲罗斯等人就经历了这样的巨大变化！其实严格说来，他们的形象变化也是无奈，谁让当时被机能给限制住了呢？人家克劳德怎么可能会是类似Q版的形象？这次的进化最好的解释就是——还原。



人设进化反复无常奖——《格斗之王》

格斗之王的人设画师也算是一等一的名人，但半路投敌后该系列就出现了风格的突变，以至于让玩家花了好长时间去适应。要说《格斗之王》系列从94开始，一直到现在的NEO WAVE，其人设就没有多大的改变。它并不像《街霸》那样有从起步到成熟的阶段，而是基本保持了一贯的风格，只不过每一代的人设都有一些细微的表情变化，以及到了2001的彻底改变，虽不是退步，但也不见得是提高。反正这一系列由于作品众多，人设的反复也就在情理之中，此奖非它莫属。



剧本评析专栏

人生活剧

梦幻般的浪漫

□作者简介：郭全达，对游戏的感情自小便结起的游戏人。本是玩动作类出身，但长久以后喜好钻研游戏中的故事与人物，对其有自己独特的审美观。剧情至上派，比起游戏性更看重作品的故事性，于众多杂志和网站上都发表过评论类文章。
□责编/唯夜

□文/郭全达 题图/年光

其实我想说的，不全是梦幻模拟战，而更多的是一种追求，这是对纯真幻想的追求，也是一出人生活剧中浪漫的表现。

SRPG是集合了战略与冒险的类型，给人一种指挥作战的多重变化性，而不是单纯的两队分站一边后“你一下、我一下”。不过可惜的是，一般此类游戏会由于版面限制，导致战斗中双方人数都无法太多，这样与其说是军队火拼，更不如说是偏向于小团体的斗殴，不够“排场”。而梦幻模拟战系列以它独特的佣兵系统让玩家真正感受到了一种战争的气势，可以算得上是里程碑了。再加上其壮丽的剧情和漆原智志华丽唯美的人设，令它有着不小的人气。3代是此前该系列唯一一个没有移植到PS系主机的作品，而这次，不管厂商够不够诚意，总算是弥补了这个空缺，让我这未有缘与SS亲密接触的人了结“怨念”。

说到3代，肯定是意义深远，它代表了梦幻模拟战的转折，可惜是一个充满争议的转折……战斗系统的巨大改变让不少忠实fans的眼镜跌到了地上，甚至感伤到怀念起以往的“美好时光”。虽然其后的4、5两代又变回了原来的模式，但对整个系列的走势依旧是爱莫能助，光明与黑暗神剑的传说渐渐真成了“传说”。但其实，抛去争议繁多的系统，3代的故事依旧是个名副其实的梦幻模拟战。青年骑士被卷入到了王国间的战争，之后与同伴结识，在旅途中成长，邂逅了所爱的人；从一个小白骑士成为救世主，带领着有勇气的人们击退黑暗，维护了和平。记得曾听朋友说过，梦幻模拟战所体现出的主题是“友情、爱情，和勇气”，这么一看还真是八九不离十。无论是勇敢热血的光辉阵营，还是忠义仁厚的帝国将军，都体现出了人们所向往的美德，令人产生一种对他们的钦佩之情。而几个邪恶的魔族首脑也很尽职尽责地展现了反方的残忍与狡诈，调动了玩家们的感情，令光明与黑暗的斗争更加激烈、璀璨。



如今补完了这个未能完成的遗憾，为此兴奋的同时却又有了一种当年对此系列未曾有过的感叹——单纯，梦幻模拟战的故事真的是太单纯了。最初的艺术工作者们，在其所塑造的作品中都会带有一种积极向上的人生态度，让整个故事十分有活力，从头到尾都有种大快人心的感觉。但时代改变了，也许是经历了世间太多的冷漠，如今的不少作品已失去了那种带有热情的活力。迪哈尔特这种“雷锋”似的热血勇者已不再引人注目，反倒会被觉得十分没有个性。阿鲁迪缪拉这种关怀部下、身先士卒的元帅也越来越少了，取而代之的是诸多为追求更高的位置而不惜牺牲同伴的冷酷长官的形象。到最后，正义与邪恶的定义也开始模糊，本来贯彻的正义往往成为了迷惑、控制人心的虚伪借口（圣骑士、十字军这种和尚骑士团向来是众多创作者们讽刺的对象），本来相信的挚友却成了最后的敌人。我们从中感受到的不是一种梦幻，而是残酷的现实。

不过，即便在这种连“友情、爱情，和勇气”都成为幻影的现实中，也要坚强地生存，这是从改变的时代中得出的新的体会。

不仅是在故事的主体方面，很多其它作品在风格和内容上也已从梦幻转到了相对更现实点儿的科幻。即使在剑与魔法的世界中，拥有最大威力的往往不是某某贤者留下的某某超杀，而是不知哪辈子的“远古人”剩下的“古代”文明——比如什么飞空艇、魔动炮。这种带有科幻色彩的奇想在如今的游戏里层出不穷，在这种趋势下，发展出了诸如.hack的虚拟网络，高达的人工式种族进化，以至于机战3alpha中连时空跳跃、宇宙起源、因果律这种玄而又玄的东西都搅在了一起。虽说这些科幻也都编织得如梦幻一般，但它多少都有了当今世界的“现代化”的风格，而它们的内容也不再只是简单的“正义对邪恶”所能概括得了的，更多的留下的是复杂的反思，甚至是令人脑子根本绕不过来的反思。

在这种潮流下，梦幻模拟战也许真的只是一种天真、幼稚的童话呢……人都会有自己的浪漫，但是这种浪漫往往很难在现实中实现，于是大家将这种浪漫寄托在了自己虚幻的故事中——小说、漫画、动画，并最终发展出了在这三者之上又增添了互动性的游戏，这种浪漫一直存在于我们的生活中。可也正是因为存在于生活中，本是虚幻的浪漫如今开始感染上了现实的沧桑。人们创造浪漫是为了可以暂时摆脱现实，寄托自己的梦想。但无法抗拒地，梦想却再次被现实束缚。即便可以说这是属于新时代的浪漫，但依旧有了脱离最初本质的转变。如今在看惯了众多现代化的科幻后，再玩一遍梦幻模拟战，重温了一遍当年梦幻式的童话，不由得产生了一种返璞归真的感动。

社会的进步需要人现实的成长，而将这种成长带入到虚幻中也是理所当然的进程，所以对于现实的深刻描写我并不否定。但人们依旧无法放弃原始的浪漫，这也是理所当然的追求。人不可能总戴着面具，即使对与错真的已变得难以区分，我们还是渴望能更纯朴地面对自己、面对别人。所以我们心中其实都会渴求这样的作品——它其中没有复杂绕脑的世界观，也不需要众多做作的思想理念，只是需要我们当个正义的骑士在大陆冒险，为生动激情的人物而感动，一圆童年的梦想。这也许才是人们追求浪漫的最初表现吧，即使它可能已是落后于时代的童话。但迷恋于虚幻故事的人，并不是分不清梦想与现实，只是还没有放弃这种浪漫罢了。

梦幻模拟战，便正是这样一种浪漫的童话，其所追求的就是在单纯的光明与黑暗的斗争中描写出壮烈的战争史诗，赞美“友情、爱情，和勇气”，歌颂英雄的人物。青龙骑士里昂的忠义、霸王贝尔伦哈特的威猛、暗之王子波兹鲁的狠毒，这些生动的人物即使过了这么久依旧为玩家称道。作品所展现的不是玄乎的背景和充满现实的理念，而是内涵的幻想艺术性。虽然不济的销量令它没有辉煌多久，但其证明了即使在现在，我们依旧会去追求这种纯真的浪漫。这是人们的一种情结，也许它会因时间的推移而改变，但不会消失。

而作为梦幻模拟战准续作的梦幻骑士(GROWLANSER)，虽然如今也开始有了现实科幻的影子，但纯朴而又充满魅力的人物和故事依旧保留了梦幻模拟战的风格，这应该是一件值得欣慰的事吧。思想会因环境而改变，但人心中依旧会保留一种情结。其实重温梦幻模拟战，再谈梦幻模拟战，我们更多想表达出的是一种追求——这是对纯真幻想的追求，也是一出人生活剧中浪漫的表现。



当人为了实践自己心中的誓言而踏上旅程时，伴随身边的常常是挥之不去的悲剧色彩。脚下是不可侵入的禁地，眼前是一望无际的苍凉，身处这样的情境之下，为了追寻心爱之人的灵魂而与天地搏斗，该是一种何等的勇壮。有时候，孤独比死亡更令人恐惧，有时候，希望比绝望更使人茫然。尽管结局无法预知，却仍要为了渺茫的心愿而继续向前。在残酷的现实中，人们对幸福的追求常常只是种徒劳，但是，追求的过程本身已经足以令人感动。

□文/ICO QINYU

封印之地，孤独之旅

在世界的边缘，有一块封印之地，它诞生于点于点之间的交错回响。这块大地的一切都被置换为无与有，被蚀刻为岩石的记忆。苍茫的大地上只有鲜血、草原、天空以及拥有特殊能力，能够用光线的交织创造雕像的使者。据说在那个荒凉世界里，如果有希望存在，甚至连死者的灵魂都能召回。然而，那片土地就是人类的禁区。

一个人类的到来，打断了这片大地的宁静。

旺达——一个普通的男青年，偷走了长老的神剑，骑着他心爱的战马ALOG，带着作为祭品而失去灵魂的少女，来到了这片传说中的禁忌之地。他希望住在这片大地的神，能够召回他心爱之人的灵魂。然而，复活死者是绝对的禁忌。在回忆中，几个黑影从地下浮现，打断了旺达的回忆。他抽出剑来，黑色的光芒在瞬间将黑影们全部驱散。这一举动，惊动了冥冥之中的那个声音："噢……'往昔之剑'吗？"声音顿了一下，"……那女孩的灵魂吗……灵魂一旦消逝再也无法招回是人类的戒律吧？不过，若有那把剑，或许也并非不可能。""看见排列在那的偶像了吗？把那些雕像全部破坏。然而，你必须付出的代价，或许是很惨痛的。"旺达为了再次见到自己心爱的人，毫不犹豫地答应了神的要求。与少女默默告别，他随即骑上爱马，踏上了与十六座上古巨像的战斗历程。

神殿前方是一望无际的平原，光线正从那边射过来，一切是那样宁静平和。伫立在这片静寂的大地上，会让人不由得产生一种异样的孤独感。苍白的面貌，轻柔的呼吸，单薄的身躯，男孩是如此的柔弱。除了寸步不离的爱马ALOG以及有时会出现的雄鹰，这是一个没有伙伴的世界。在这样的环境下，越发的显现出人类的渺小。面对未知的敌人，未知的命运，一个人奔驰在孤独的世界中，也许只有对女孩的思念，才是他唯一的动力。



当旺达借助着"往昔之剑"汇聚的光芒，穿越茫茫的沙漠；进入茂密的原始丛林；深入神秘的神庙……寻找着巨像的踪迹。深黑的面貌，粗重的呼吸，伟岸的身躯，如同神的图腾一般，那种撼动山岳、让人窒息的压迫感，巨像的魄力让整个世界都为之震撼。但是即使自己再渺小无助，对手再强大，男孩还是义无反顾，缓缓地拔出宝剑，毫不犹豫地冲向巨像，贯彻着自己与神力抗争的历程。

孤独带来的恐惧、和巨像战斗的恐惧，就算战斗胜利了，旺达也丝毫没有胜利的喜悦感可言。巨像轰鸣着倒下后，从坍落的巨大身躯里涌出一条条黑色的螺旋并猛然袭来，能够感受到的只有自己口中和身上冒出的黑烟，以及在昏迷中听到的不知从何而来的低吟。朦胧之中，曾经击败的巨像变成了黑影，默默地站在自己的身边。苏醒之后，旺达站起身来，蹒跚着来到了祭坛旁边，望着静静躺在那里的少女。眼前的沉痛与孤寂足以令人崩溃，但是，他对这一切早已做好了准备。不管会发生什么情况，都要唤回女孩的灵魂，无论自己付出什么惨痛的代价，只求再一次的看见女孩的笑脸和听见她温柔的话语。

在祭坛的石床上，女孩仿佛熟睡了一般，是那么的圣洁与美丽。重逢的梦想或许能够成为现实，但眼前的安详也有可能变成永诀。无论怎样，已经破坏了十五个巨像，仪式即将完成，旺达终于要面对最后的对手了。爱马ALOG——旺达在禁忌之地唯一的伙伴，在最后关头跃下了悬崖，将旺达送到了最后的战场。身边没有任何同伴，在最后的、最艰难的时刻，旺达只能自己单独面对。回想自己激烈而艰难的战斗历程，旺达的心绪逐渐变得有些茫然。本来和平生活的巨像们被自己一个一个地斩杀，而战斗的目的确是如此虚幻而遥不可及。尽管自己的信心未变，对少女的思念依然，旺达却开始意识到：自己所做的事已经与当初的愿望越差越远。

背负着沉重的心情，旺达开始了最后的战斗。第十六个巨像，也是最强大



的巨像，这一战如同与天地搏斗。以体积比较，巨像的一根手指就是旺达的全部，所谓"碾死一只蚂蚁"恐怕是两者争斗最可能发生的结果。无数光弹在身边爆炸，没有一刻喘息的机会。一次又一次爬上巨像的手臂，又一次又一次地摔落地面。终于，旺达的剑刺入了巨像头上的光纹，巨像应声倒下，天地也似乎在一瞬间翻覆。带着满身伤痛，旺达带着"大愿得偿"的喜悦回到了神殿。然而等待他的却是令人意想不到的真相。"神明"其实是被封印的黑暗恶魔，在这片土地上的巨像们就是封印的守护者。被利用了的旺达解开了恶魔的封印，虽然女孩可以复活，但恶魔却要占据他的身体。

为了阻止恶魔复活，族人们追赶而来。在圣殿里，族人们斥责旺达的背叛，他们用弓箭射穿了旺达的腿，用利剑穿透了旺达的胸膛。长老重新进行仪式，封印恶魔。即将被封印的旺达，徒劳地抓着封印的边缘，直到力气耗尽。此时，他并不奢求众人的原谅，而只是渴望再一次看见女孩的笑容。付出了巨大的代价，他的愿望终于得到了实现，女孩终于复活了，然而旺达却再也感受不到这种快乐。少女缓缓睁开了双眼，但是面前并没有她想看到的人。只有死里逃生的ALOG静静地立在少女面前，作为仅存的奇迹见证着曾经发生的战斗。看到ALOG充满悲伤的眼神，女孩明白了一切——旺达已经离开了她的身边，就像当初她离开了旺达的身边一样。

当所有人都以为这个故事已经结束的时候，神的出现改变了一切。也许是被旺达执著的精神所感动，也许是对最终的结局感到悲伤，神以自己的力量复活了已经逝去的旺达。但是，旺达背负着破坏守护巨像的过失，即便是怜悯他的神，也无法将他变回原来的容貌。网开一面的神明使这位为了自己的誓言而挑战禁忌的青年变成了婴儿，让无垢的生命洗刷掉了身上一切的罪行。于是，这片大地恢复了往日的宁静。只有女孩抱着婴儿，与ALOG一起，慢慢走出灵魂曾经徘徊的神庙，走向不知可以在何方寻到的乐园。无论是起始，还是结局，这将永远是一个只有两个人的世界，一个属于一对男孩女孩和一个广袤大地的故事。

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】在经过一系列的市场调查之后，索尼终于拿出了一份颠覆任天堂传统商品流通体制的新商品流通方案。

终章 帝国遂成 索尼带来的新体制

PS虽然初战告捷，但和本身拥有《超级马里奥》和《赛尔达传说》等世界顶级软件品牌的任天堂相比，初出茅庐的SCE简直可以用一穷二白来形容。而对于游戏机产业来说，能否吸引消费者，游戏软件才是关键。SCE深知仅仅依靠NAMCO、KONAMI等大手厂商的帮助并非万全之计，必须培养出一批忠实的盟友，加强自身的造血机能。

SONY利用优惠政策扶持一些中小会社和独立制作人，像饭岛健男和高桥秀五这样曾经是DQ系列的重要开发成员的业界精英，都被SCE卑词厚礼诚意接纳。后来饭岛健男设立的PANDORA BOX通过为SCE代理开发“藤丸地狱变”取得了很大发展，高桥秀五则用“Beyond The Beyond”这款作品的回收资金成立了CAMELOT，进而把就职于世嘉SONIC TEAM的兄长高桥宏之也拉入了PS开发阵营。FROM SOFTWARE开发的RPG《KING'S FIELD》是PS最初的原创3D RPG作品，这家由神直利于1986年建立的小型PC游戏厂商在SCE不断提携下逐渐成长为PS阵营六大核心厂商之一。

SCE自身的软件开发能力也在不断提升中，他们通过收购一些有潜质的小规模开发团队的方式扩充实力，RPG系列“波波罗克洛伊斯物语”原本由小会社Suger AND Rokets企划创作，这部原计划在SFC平台开发的游戏因资金问题而向SCE求助，SCE将之纳入第二方开发体系中，保留了这个日后成为PS系RPG代名词的作品。

SCE还踊跃提携新人，过去日本许多游戏厂商对员工自行提出开发企划案有非常大的限制，很多公司都有任职不满五年不得提出企划的社规。SCE却打破常规，积极鼓励员工进行大胆创作，这就使得很多名不见经传的青



年制作人在没有任何名气的情况下也敢于大胆提出自己的设想，很多年轻人也因此一跃成名。松浦雅也入社仅半年就制作了“啪拉啪拉啪”系列，结果这个全新形态的音乐游戏在青年消费者中迅速风靡，累计销量突破百万份。员工小林康秀过去从来没有独力负责过游戏开发，当CAMELOT的高桥兄弟因矛盾退出“大众高尔夫2”的开发时，他临危受命接替这个中途搁浅的项目，结果圆满完成了使命，如今已经成为SCE软件开发的重臣。山内一典的“GT赛车”也是在直属主管佐藤明辅助之下，取得了各大汽车厂商的车款数据许可契约。山内一典自己写了一份含有SCE企业状况、和希望各汽车厂帮助游戏制作等内容的介绍信分别呈送日本国内各大汽车厂商的宣传部门，反响却出乎意料地热烈，各大汽车厂对这个免费广告是欢迎，主动提供所需资料。仅仅收集数据，就花费了山内一典两年时间，但他的努力并没有白费，“GT赛车”后来也成为了全球最畅销的车游戏之一。

终章 帝国遂成 最终胜利

除了游戏方面，在营销方面SONY也很下功夫。通过果断降价达到制竞争对手的目的，不过SCE的价格战并不是盲目的价格竞争，久多木健在主机发售前就制订了“以量制价“的策略，通过提高出货量来大限度压低成本，同时又采取了逐步简化线路板、减少元件数量的管齐下方针。当时1994年11月世嘉SS发售后，SCE技术人员连夜将从面买回的SS拆解分析，久多良木健检视线路板后自信地说道：“构造么复杂的线路板，主机价格变动的余地一定非常有限！”这也就更坚了他价格战的决心。随着时间的流逝，PS在价格和流通体制上的优势其逐渐开始占据主动，虽然开始SS还是市场的主导，但在FF出现之后况立刻发生了大转变，我想这也是其高明的营销手段所造成的吧。1997年1月14日，SCE在东京举办了庆祝PLAYSTATION全球出荷突破1000万台大型酒会，业界的多数重要人物皆尽到场。ENIX社长福岛康博被作为宾出席了该酒会，并当场宣布ENIX正式加盟PS并将为之推出DQ系列作品。之后FF也决定登陆PS，于是乎得到了业界2大RPG的PS一下就不可挡了。酒会上一向风度翩翩的德中晖久在演讲时也激动得时断续，他在下场后一直小声嘀咕着：“有了DQ与FF的保障，我们的事业一定会安如磐石……”

后来的事，大家就都知道了。

（全文完）

编者按：

不管怎么说，ps还是创造了一个奇迹，半路出家而成为了业界的至高点。然在这种极度商业体系化、体制化的压迫下，现今出现了很多问题，比如件质量的逐渐下降，间接导致游戏销量普遍大不如前。这也使得游戏市场发窘迫，客观地说，游戏业的现状sony要负相当大的责任。但sony至少商业运作的成功模式带到了游戏界，不管游戏界因此而付出了多么沉重的价，这也已经是发生了的事情，是我们必须面对的现实。因此ps的成功还有很多地方值得我们学习的，尤其是他们的经营之道。

□责编/无无



够劲°
SNICKERS®
®士力架®是注册商标 ©Mars2003





系统简介

本作中的系统基本回归了当年月下的成长模式，但仍然结合了众多3d游戏动作要素

升级系统：回归传统ARPG的升级方式，当经验获得到达一定程度后，会获得升级，并在多方面进行强化。但要注意的是，本作中升级瞬间是不回复HP的。

武器：本作可以使用的武器是非常多样的，在游戏本身武器合成的架构下，可以使用的武器囊括了多种武器。并能够使用连锁攻击形成华丽的连携。

连锁攻击：和三国无双系列的攻击发动方式类似，但最后的终结键位为圆圈，启动打击为方块。

恶魔精炼术



不要以为我们的主人公海克特的恶魔精炼师称号是白来的。本作中可以进入游戏场景中出现的恶魔精炼室进行使魔精炼，但一个场所只能精炼一只使魔。使魔的操纵方式可以进行三种设定，分别是自动模式，指令控制模式，与防御模式。指令控制模式需要用十字键配合技能选择，用三角进行技能释放。

使魔的成长：

等级：召唤后不断的杀敌累计经验值提升。等级上升后使魔不仅自身的能力值有所提升，并能增加海克特的附加能力值。

成长方向：每个使魔拥有五种不同的成长方向，根据海克特杀敌获得的水晶种类不同而进行不同方向的培养。

PS2	本刊译名：恶魔城－黑暗诅咒			
	KONAMI	2005.11.3	39.99美元	480kb
格斗对战	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

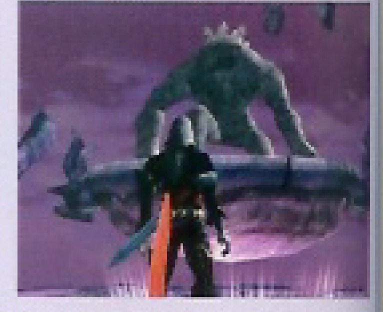
偷取技巧与装备合成

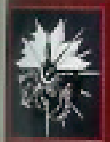
本作虽然为3d恶魔城，但其实在地图部署方面与敌属性设计等等要素与传统2d恶魔城是遥相呼应的。但最突显本作亮点的要素除了使魔系统之外就必然是偷取技巧的添加与多类型的装备合成系统了。对于偷取技巧来说，从我们在第二章学习到这个技巧开始，便开始了偷取挑战之路。我们所面对的敌人都可以成为我们的偷取对象，而面对的敌人在偷取技巧与对应偷取材料来说各不相同。需要我们在不断地对敌挑战中总结对各种敌人的偷取对策，才能不断地丰富偷取到的材料，为我们之后的装备合成做好基础。更令我们激动的是，游戏中我们所要偷取的对象不仅仅局限于杂兵而已，我们面对每章的boss时，仍然能够进行成功的偷取，而boss身上所存在的材料则必然是进行顶级装备合成的基础。但是boss的能力强劲，击败已是不易，要想在对决中保证安全还能顺利偷取，则要对应每个boss的弱点进行相对的策略。在本攻略中，笔者将面对每个boss的偷取技巧列出，希望对玩家朋友们完美收集有一定的帮助。而对于装备合成的细节，请查询攻略最后的合成表。



故事背景

1476年，吸血鬼德拉古拉与人类的那次战役由于英雄拉尔夫.贝尔蒙特的英勇表现，人类获得了最后的胜利。但不死的德拉古拉男爵却没有被消灭，他将暗黑之诅咒撒向整个欧洲大陆，欧洲又陷入了混沌与黑暗中。这个时候，原先在德拉古拉男爵身边的恶魔精炼师海克特由于无法忍受男爵疯狂的杀戮而离开了吸血鬼阵营。而另外一个恶魔精炼师阿萨克却认为海克特的背叛是战争失败的根本原因，为了报复，他将海克特的恋人出卖给了瓦拉基亚异教审讯官，并故意留下了线索引诱海克特前来。为了复仇，我们的主人公追踪进入古堡的阿萨克，开始了自己的复仇之旅。





第一章：废弃城堡

[Abandoned Castle]

作为游戏的开端，我们可以将操作与基础的游戏操作架构进行细致的熟悉，但不要放松警惕，刚刚开始游戏就会给您一个不大不小的挑战……

简要流程（请参考对应地图）

我们终于进入到了城堡内部，刚上来不容我们熟悉操作，便迎来了第一个小型BOSS，其动作非常缓慢，我们可以利用这个敌人好好熟悉一下操作，特别是关于连锁攻击的输入。当我们解决了这个家伙后，去前面的门中记录一下，我们就可以继续向前行动了。之后向左行进我们可以上到2层，之间我们可以学会非常有用的第一个特技：闪避，操作方法为：R1+X+左类比摇杆方向。这个特技我们会经常用到，应熟练掌握。沿路转两个弯一直走，可以到达第一个使魔精炼屋，在这里我们可以得到第一个使魔精灵（三角始动）。之后引发的剧情为扎多希望与海克特合作,被主人公回绝。之后我们回到门口，按三角将精灵召唤后可以打开红色的宝箱，获得头冠后下楼。回到一楼后，在开始的路口向右行进，利用刚刚获得的头冠我们可以打开铁门。进门行进后可以得到一个怪物图鉴,在这里将使魔精灵召唤出来，走到一处石柱前精灵会出现？状。将提示目标柱击碎，道路出现，向上走后可以得到基础道具，自此今后再打倒敌人后就有几率获得使魔进化水晶或武器合成材料。继续前行后我们会获得第二个技能：两次闪避，发动方法为："R1+X+左类比摇杆方向X 2"。再继续前行很容易能看到一个非常醒目的红色骷髅门，里面为BOSS—铁甲骑士。

BOSS



作为第一关的BOSS，铁甲人的实力自然有限，刚开始先利用刚刚学会的两次闪避绕到其身后进行连锁攻击，打到一定时候他会进行火焰喷射，遇到大范围喷射的时候一定要闪避到远处躲避，等待喷射完后，上前反击，反击中BOSS还会进行小火球攻击，闪避后打击就是了，几次轮回后，胜利到来。

boss战偷取:由于boss的动作相当迟缓，我们经常有机会闪避到其身后，对于我们来说，偷取的时机相当丰富，由于这是我们第一次进行boss偷取，所以希望玩家将偷取启动时间和观察紫色光圈以及最后确定圆圈偷取的过程进行熟悉和练习，这也是今后在boss难度大幅度提升后我们仍能进行顺利偷取的基础。

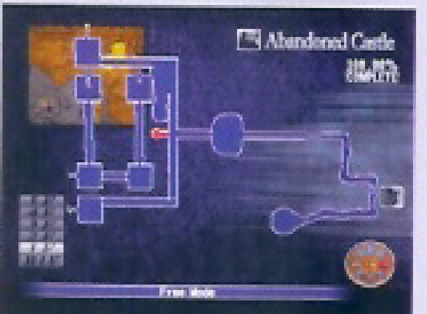
一章隐藏要素：隐藏房间要在第八章之后才能进入，在原Boss房间二楼。

一章完美地图

Abandoned Castle



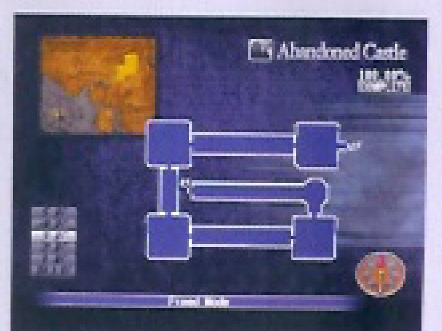
一章地下一层



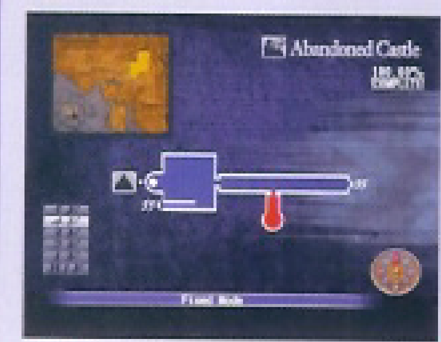
一章一层



一章二层



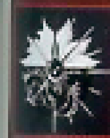
一章三层



一章四层



一章五层



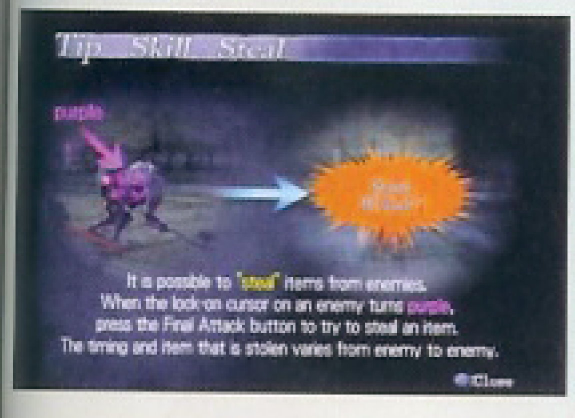
第二章：巴吉赫特山脉

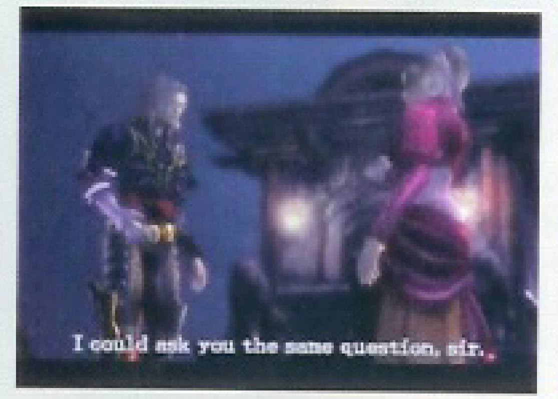
[Baljhet Mountains]

很快，我们就要进入游戏中真正的挑战。在本章中，我们不单可以获得游戏中重中之重的偷取技巧，更可以在恶魔精炼中获得第一个战斗辅助型使魔。

简要流程（请参考对应地图）

我们来到了第二个场景，进门后由于前方被阻挡，所以只能先向右到精炼室，这里我们可以精炼出巨魔兵，此使魔召唤出来可以配合主角进行高伤害攻击。之后回去将山路上的敌人全部消除后，被阻挡的路终于可以通行，前进后向右侧行进可以见到NPC朱莉亚并引发事件（一层标示一），事件引发完毕后，朱莉亚可以提供我们存放仲魔与道具的服务。而如果去山坡的分路，进入后则可以拿到顶级防御道具(一层标示二）。从朱莉亚的商店出来后向回走，我们可以见到传送门与打不开的铁门，这两个地点我们现在还无法开启。继续前行，可以学习到一个很有用的技能：偷盗。具体使用方法为："按R2等到光圈变成紫时，在近距离情况下用圆圈键偷取"。我们很快前进来到了有多门大炮的场景。炮威力惊人，千万不要犹豫，立刻上前将炮手干掉，并自己操作大炮，将城门两侧的大炮轰毁，并向大门开炮，前进道路开启。进门后请参考地图，直接向北行进见到的红色骷髅需与另一条路瀑布路径要利用后面发展技能方能开启，请参考本话隐藏要素。路上有一个宝箱开启后可以得到仲魔成长图鉴，今后可以参考这个图鉴进行仲魔培养。而当我们前进后遇到两个火焰魔的地方向左边行进，上台子可以得到一个火抗属性的戒指，这里已经预示了我们要面对的敌人是火焰属性的，所以直接戴上吧，之后向上行进后可以见到记录点，而记录点上方就是BOSS门。休息一下进行紧张的BOSS战吧。

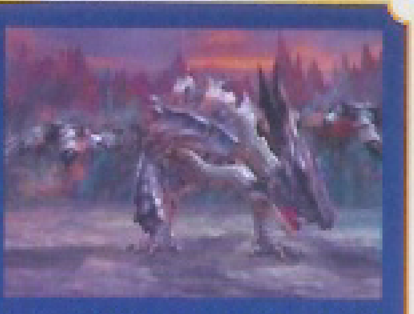






—不要看这是第二章得到的早期使魔，巨魔兵的辅助进攻能力与变向的防御能力是我们一直可依靠的强大后盾，通常情况下设为防御吧。

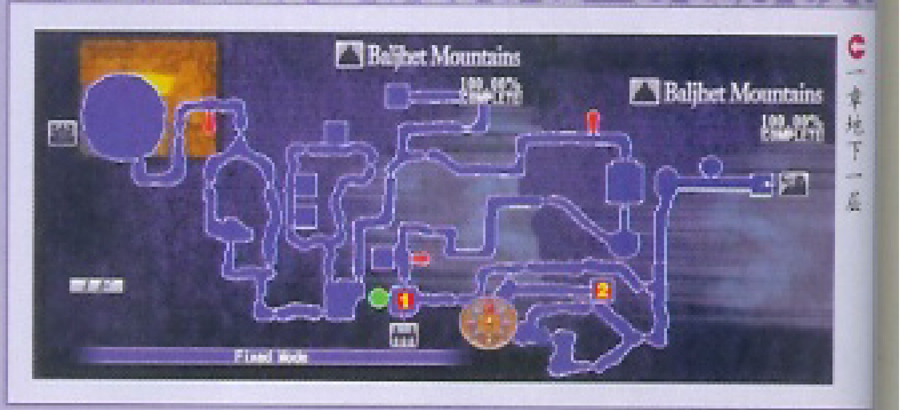
本关BOSS通常分两个阶段来打，刚开始的状态会利用多种物理攻击来袭击主人公，我们需要利用跳跃和两段闪避来躲过敌人的攻击。这里比较恐怖的一个打击是BOSS用头甩击主人公，需要最速躲避，请玩家们注意。而选择打击BOSS的时机最好是BOSS利用头部砸向地面，我方躲避后的硬直，这个时候进行伤害输出最为合理。而伤害到一定时候，BOSS就会进行喷火攻击，这里需要利用我们刚刚获得的强力使魔—巨魔兵的防御状态作为保护，很容易就可以结果这个BOSS。



BOSS偷取：刚开始需要等待boss的其他物理攻击，直到BOSS发动用头部进行砸地攻击的时候，利用这个机会跳到背部，之后要将海克特送达头部位置，启动偷取就是。

二章隐藏要素： 1 在红色骷髅把门的那个场景，需要利用小魔法师的化技能才能清除（技能成长路线是选择左一左，倒数第二个形态的第一个能）。2 瀑布后面的门只有在第九章水退去后才能进去。

二章完美地图



一章地下一层



第三章：加尔巴迪礼拜堂

[Garibaldi Temple]

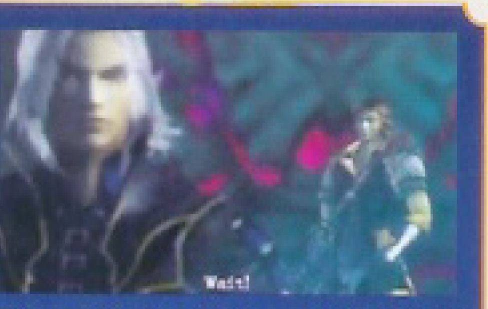
本章的地图铺垫开始宏大起来，请观察完美地图的指引行动，本章实际没有固定的boss，但当引发剧情后，我们将与贝尔蒙特家族的后人对决。





如同标题所示，我们向前来到一个礼拜堂前，展开一段剧情之后我们进入礼拜堂。首先按照一层标示一的位置我们可以得到地图标记道具。而我们绕向下方到达一层标示二的位置可以得到地图。随后我们沿路走到一个大厅，见到了西蒙.贝尔蒙特的后人，特雷沃·贝尔蒙特。对恶魔精炼师有着深刻认识的他不容分说与我们展开了战斗。与当年的英雄一样，特雷沃·贝尔蒙特同样手持祖传的圣鞭进行战斗，而且他的攻击力与防御值已经强得超乎我们的想象。好在我们不是真的与他进行对抗。

我们终于遇到了传统恶魔城中的主角形象。对于我们来说，特雷沃贝尔蒙特虽然不是需要全力击倒(那是不可能的事情,笑)。而只是需要进行一定伤害达成剧情需要，但只是要求做到这点也是相当不容易的。特雷沃贝尔蒙毕竟是贝尔蒙特家族的后人，手持圣鞭使用着以往我们熟悉的战斗技巧。应当注意的是，boss的防御能力非常惊人，而圣鞭的连锁攻击与突然发动的冲刺攻击是非常有威力的，需要熟练使用闪避，在这个基础上还要注意特雷沃贝尔蒙的圣水发动，这个时候应当快速迂回躲避开圣水区域。等待他继续使用近战攻击与冲刺攻击，抓住他在冲刺攻击的瞬间进行闪避，并进行反击，按照这个规律达到一定杀伤值后，战斗自动结束，剧情引发。

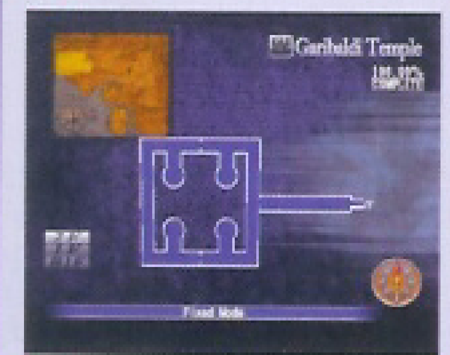


在boss战后剧情会继续引发。特雷沃.贝尔蒙特发觉主人公的实力与他要寻找的恶魔精炼师不相符合。在海克特最后将姓名留下之后，与特雷沃道别。继续向前行进可以找到一个铁门，铁门右侧的房间可以让攻击型使魔学会打开铁门的特殊技能。在学会之后，回到刚才的铁门处，可以打开传送门，将我们重新传送回第二章的地图。回去后不知道玩家还是否记得从朱莉亚的商店出来后向回走见到的不能打开的铁门，由于我们已经学会了使魔开启铁门的特殊技能，利用这个技能将对应铁门打开，进入后引发了剧情，本章启动时见到的神秘男子仍旧劝告我们避开争斗，但主人公又一次谢绝了他的劝告。本章结束。

三章完美地图



三章一层



三章二层

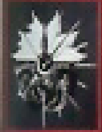


三章地下一层





三章隐藏要素： 地上有洞的地方，需要以后拿到恶魔之子后才能进入。

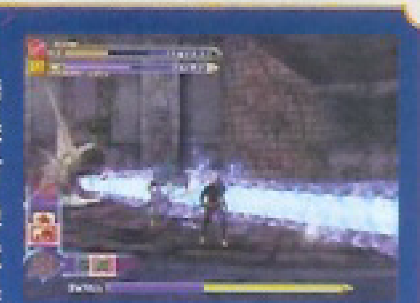


第四章：莫特维亚水道

[Mortvia Aqueduct]

水道中的地图比我们预想中要开阔的多，特别是第一层的地图格外曲折。而当我们进行完经典的炮战后，一切都会开朗，参考地图耐心进行路线探索吧。

首先要来到一层标示一的位置得到地图，之后来到一层标示二的位置将墙面的墙壁打碎，获得增加使魔数量的道具。出房间后继续沿地图前进，既然又能见到第二章遇到的大炮场景。重复刚才的步骤，将炮手解决后操纵炮台，将左右两个炮塔全部破坏后，出现道路。前进到道路最尽头，进入房间，会见到一个有着红宝石的石像，打击它一下。前进道路出现，来到地图上标明的记录点后面的房间，记录后走下楼，走到最下后，向前行进就是BOSS房间。进入后首先要走到桥梁中间，桥梁突然坍塌，BOSS出现。



BOSS

这个BOSS非常奇怪，有两个形态，鱼人出现攻击后，一定要利用连续闪避躲开它的连续攻击，绕到背后攻击。当打击鱼人到达一定程度，会出现巨大的鱼并发出类似直线光束攻击的东西。注意提前量算好躲避。经过几次轮回后，会发现鱼人的攻击会和巨鱼配合，两者配合在中间光束攻击时，闪避到近前攻击，两者一起出现攻击的时候，一定要绕到其背面进行打击，一定要有耐心，胜利很快就会来到。

偷盗技巧：当两者同时浮出水面的时候，躲避鱼人的直线撞击从侧面偷巨鱼。

当我们获得胜利后，新开启了一条路，从这条路上行，来到旁边的锻炼房间可以得到如同鸟一般的使魔，而这个使魔可以利用飞翔特技。到达刚才BOSS门口右侧的平台，这时就可以利用新得到鸟使魔的飞行能力到达平台，并进入下一章。

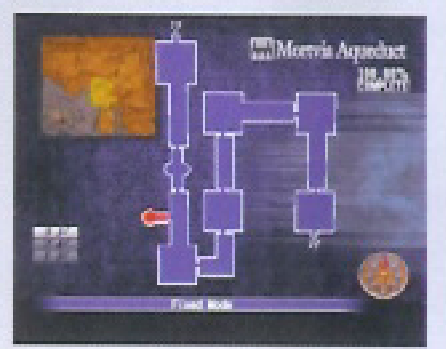
第四章隐藏要素： 1 本关多个场景需要第九章水退后才能开启进入。2 在大炮的场景里，可以用鸟使魔的飞翔能力飞过。3.利用鸟使魔的飞翔能力可以开启以前到达不了的地带的宝箱。

四章完美地图

Mortvia Aqueduct







1 四章一层
2 四章二层
3 四章三层

第五章：吉格拉姆特森林

[Balhjet Mountains]

果然与名称相符，森林的阴暗与曲折让人头痛，分支繁多。本章中出现了挑战高塔的地点，作为有恒心的玩家，一定要将这50层的试炼完成。

刚刚进入本话后，就会进入情节。令人奇怪的是，上一章就出现的扎多因诅咒的事情发起的争执中与神秘人进行了激斗，而在争斗中，神秘人终于显露出了他非凡的能力。而当两个人停止了争斗之时，主人公发出了如此两人都是敌人的感悟。

本话的地图行动分支虽然繁多，但是基本上都相互交织。首先我们必须到一层标示一的位置取得地图。得到地图后，我们可以来到地图最东边显示的高塔处（一层标示二），这个高塔一共为50层，如果有时间可以进行修行，每层把守的敌人各不相同，最后通过后可以得到增加装饰品装配上限的道具。进行高塔试炼后我们参考一层标示三位置向前则为BOSS所在，按照地图的位置就够很快找到BOSS门。本话如果不知道地图明确指示的前提下还是非常繁杂的，请一定参考攻略完美地图指引方向行进。由于本章行动路线实际非常单一，所以在地图与上文的指引下，相信您会很快找到boss门位置。



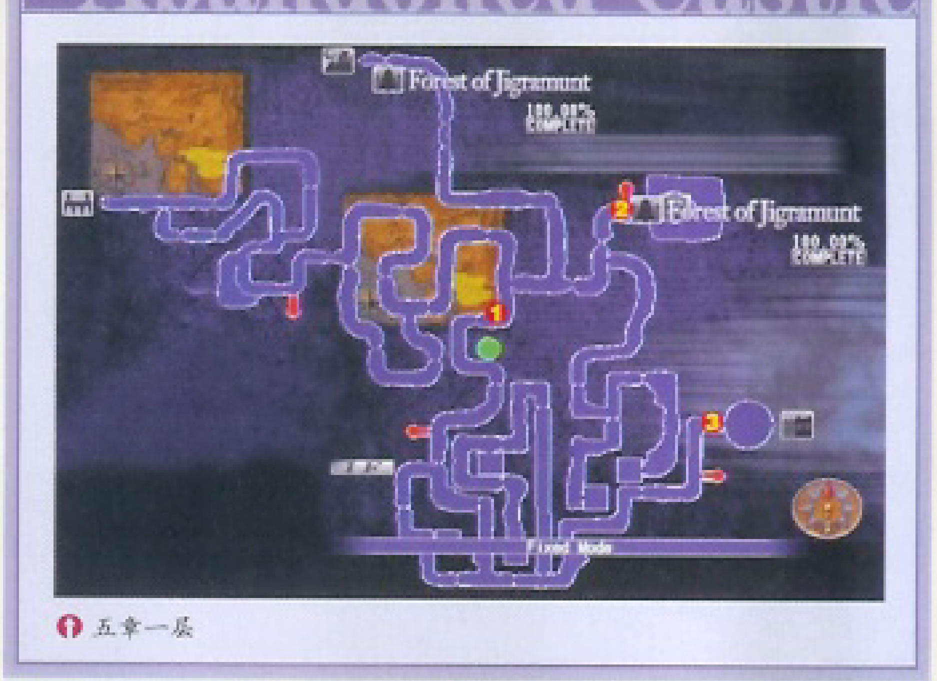
BOSS

本章boss为巨牛，威力非常巨大，boss虽然威力惊人，但无论移动速度与打击技巧发动速度都非常缓慢，并且我们如果清晰的观察到能够发现巨牛兵的攻击通常都有着蓄力，只要看准蓄力时刻闪避，BOSS只有被我们痛打的份。

偷盗技巧：首先需要有耐心，要等巨牛兵将场地内的柱子都拔干净为止，这需要长时间进行躲避他的攻击。在只剩下最后一个柱子的时候，巨牛兵会将柱子拿住跳起砸地攻击。在巨牛兵落地瞬间要靠近巨牛兵，并启动偷盗技能，等待它再跳起的时候操作主人公和其一起跳并按圆圈获得偷取材料。本关的偷取需要极大的耐心，一定要坚持到最后时刻。

五章完美地图

Abandoned Castle



1 五章一层

第五章隐藏要素： 1 左边有个场景需要水退才可进入。2 最右端的场景里，在最末端处必须使用巨魔兵使魔的LV2攻击技才可进入。3 右边一共50层的塔楼，到顶后可以飞到对面的平台进入逆50层塔。但难度恐怖，保证高等级后挑战吧。4 地图最南有一个长形过道中需要利用巨魔兵使魔的骑乘成长技能（成长路线为先右后左）快速向下冲开兵俑才可进入。进去后只能依靠传送卷轴才可出来，所以要做好充分准备。



第六章：克多瓦塔

[Cordova Town]

剧情已经渐渐走向高潮，我们在本章中终于可以见到宿敌一阿萨克。而我们现在能做到的，只能是与其相持一阵而已，在剧情中，我们知道了朱莉亚的特殊身世。

参考一层标示一的位置先获得地图，按照地图的行走路线，一层标示二可以开启通往第四章莫特维亚水道的路。返回到地图中心的中转后直接向北走，在到达BOSS门之前我们会见到一个暂时无法开启的半开的铁门，但门前可以拿到一个特殊合成材料。我们继续向上走，很快就能见到BOSS门了，进入之后，令我们意外的是，居然前来应战的是阿萨克本人。在经过暂短的剧情后，我们开始了战斗。

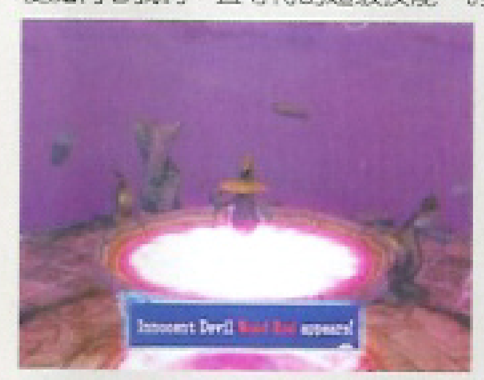
BOSS

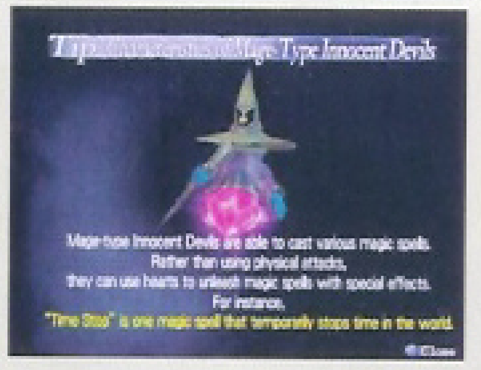
由于阿萨克本身也是恶魔精炼师，所以也拥有众多使魔，但有一个方法对付他则变得非常简单，就是利用巨魔兵的击晕特殊技能将使魔击晕后，全力对付阿萨克本体，在躲避他的攻击后进行反击就可以了，这样战斗会变得非常简单。但一定要注意几方使魔的技能发动时间。



偷取方法：战斗刚开始的时候阿萨克会冲刺，防御后偷取。

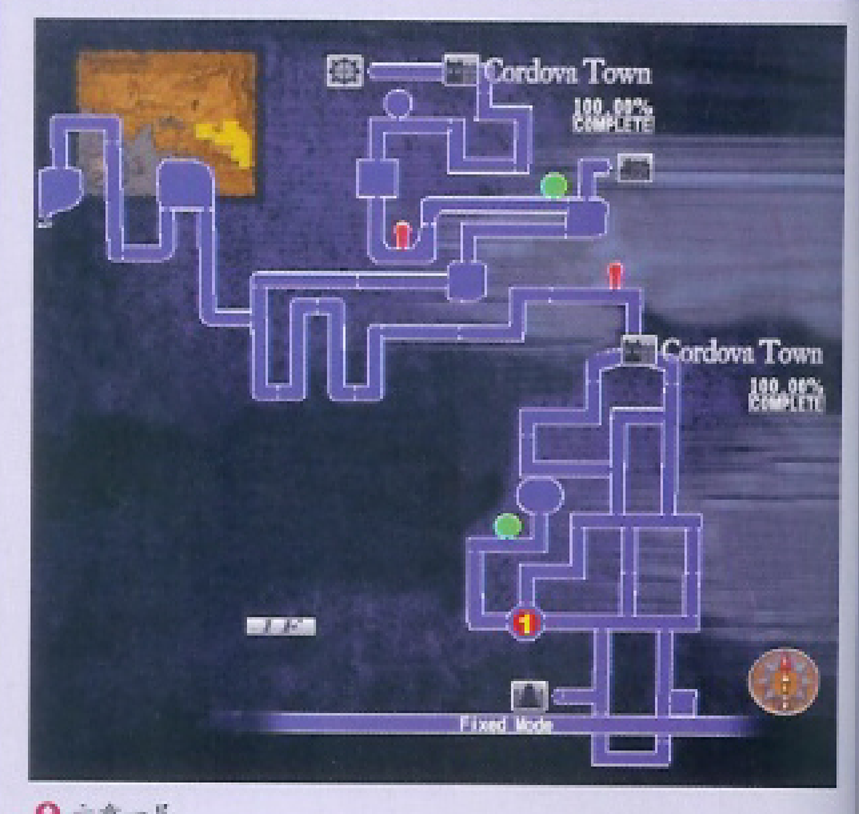
BOSS战结束后的剧情中前来的朱莉亚竟然称阿萨克为哥哥，并阻止了这场争斗，剧情结束后，我们继续向前能进行恶魔精炼，得到魔法使魔。魔法使魔有着我们一直等待的超级技能—时间静止。



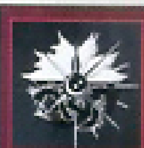


第六章隐藏要素：1 BOSS门前不可打开的铁门必须在第七章拿到恶魔之子后才可进入。2 地图东北角也有个需要恶魔之子通过的门。3 刚开始就经过的传送点右边就有一个椅子收藏室（游戏中共出现22把椅子，完美地图上有标示）。

六章完美地图



❶ 六章一层



第七章：艾那毛斯机械塔

[Encomaos Machine Tower]

本章需要利用刚刚获得的魔法使魔来进行机关的开启，要做好充分的准备。机械塔中的场景笔者认为是几章中最有特色的，机关设计的也比较巧妙。

第一层需要注意的是有一个需要用时间停止才能触发的记时开关。之后进入一个需要打击齿轮才能运作的电梯。顺利来到二层后，按照地图的方位前进，进入到一个满是机械零件的房间内，能够发现一个突出的齿轮，打一下那个齿轮，机械开始运作，最后能够开启一个洞穴。进入洞穴后，向前行进到另一个电梯，同样需要打击齿轮来运作电梯，但要小心经常跳跃的敌人的进攻。上楼后可以看到记录点，BOSS战出现。

BOSS

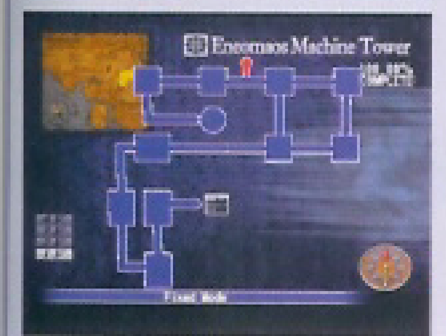
本关需要面对的敌人为先前见到的神秘人，而神秘人的连续攻击为三下或两下，可以听发动声音进行躲避反击。在伤害到一定程度后，BOSS会使用时间静止术，这时立刻绕着钟塔进行多段闪避，直到静止时间解除为止，最后BOSS会使用枪直线攻击，躲避后趁他收枪的时候进行反击吧。



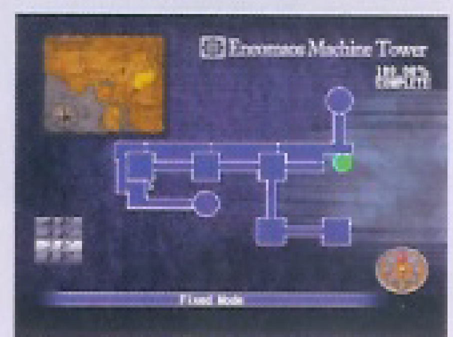
偷取方法：在BOSS发动时间静止的时候，利用刚刚得到的魔法使魔同时发动时间静止，之后简单偷取。

在战斗之后，能够来到下一间恶魔精炼室，得到新的恶魔之子使魔，恶魔之子的能力为钻地技能，于是能够进入很多之前不能进入的地点。再向前走，利用钻地进入新的场景。并在途中可以获得一枚抗土属性戒指和伤害转移戒指。前面还可以通往一处小洞穴，从洞穴出来后可以到达一个传送点，并将我们传送回第六章的场景。请参考第六章攻略中那个不能进去的半开的铁门，现在可以进去。我们到达下一章。

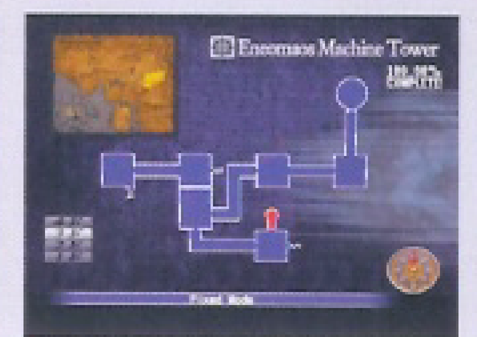
七章完美地图 Eneomaos Machine Tower



七章一层



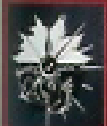
七章二层



七章三层



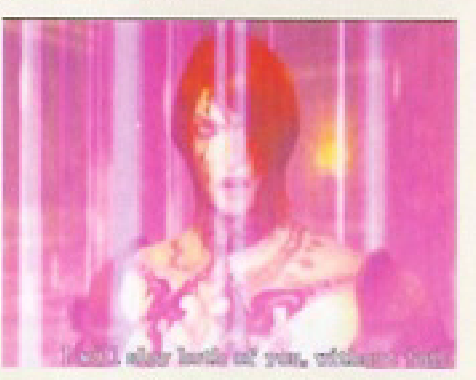
七章四层



第八章：艾伦废墟

[Aiolon Ruins]

难度比较高的一关，不仅仅boss的实力恐怖，并且进入城门都非常困难，由于游戏视点稍有所偏差，所以经常在盲点被撞中。当我们最后与特雷沃对决时，要作好长时间作战的准备。



我们首先遇到了熟悉的大炮场景，将不断出现的小怪清除掉后，操纵炮台将下方的护栏轰掉，之后下炮台，从城门口出现大量的龙骑士。我们需要利用多重躲闪加视点切换闪避，突破之后进入城门。而后来到地图上显示的城堡的位置，路上可以拿到宝箱，而宝箱后面的墙壁打破后可以来到废墟城堡的外围（一层标示一）。之后向上来到地图最西侧，BOSS战引发，并引发特雷沃·贝尔蒙特与阿萨克对决的剧情。之后我们将第二次与特雷沃·贝尔蒙特战斗。

BOSS

特雷沃?贝尔蒙特的圣鞭威力非常可怕，并经常进行连续攻击，一定要利用多重躲避躲避开他的连续攻击，等他最后一段攻击结束后从背后反击，但特雷沃·贝尔蒙特身上有的时候会呈现光环，这个时候不能反击，要耐心等待下一轮机会，在伤害达到一定程度后，他会利用近身攻击进行还击，仍然要进行多重躲避后进行反击，有耐心观察他的状态，慢慢进行消耗战吧。

偷取技巧：只有当特雷沃·贝尔蒙特出现神圣法术的时候，他落地的瞬间为偷取机会，迅速跟进启动并连续输入圆圈，多试几次找到时间差，一定会偷取成功的。

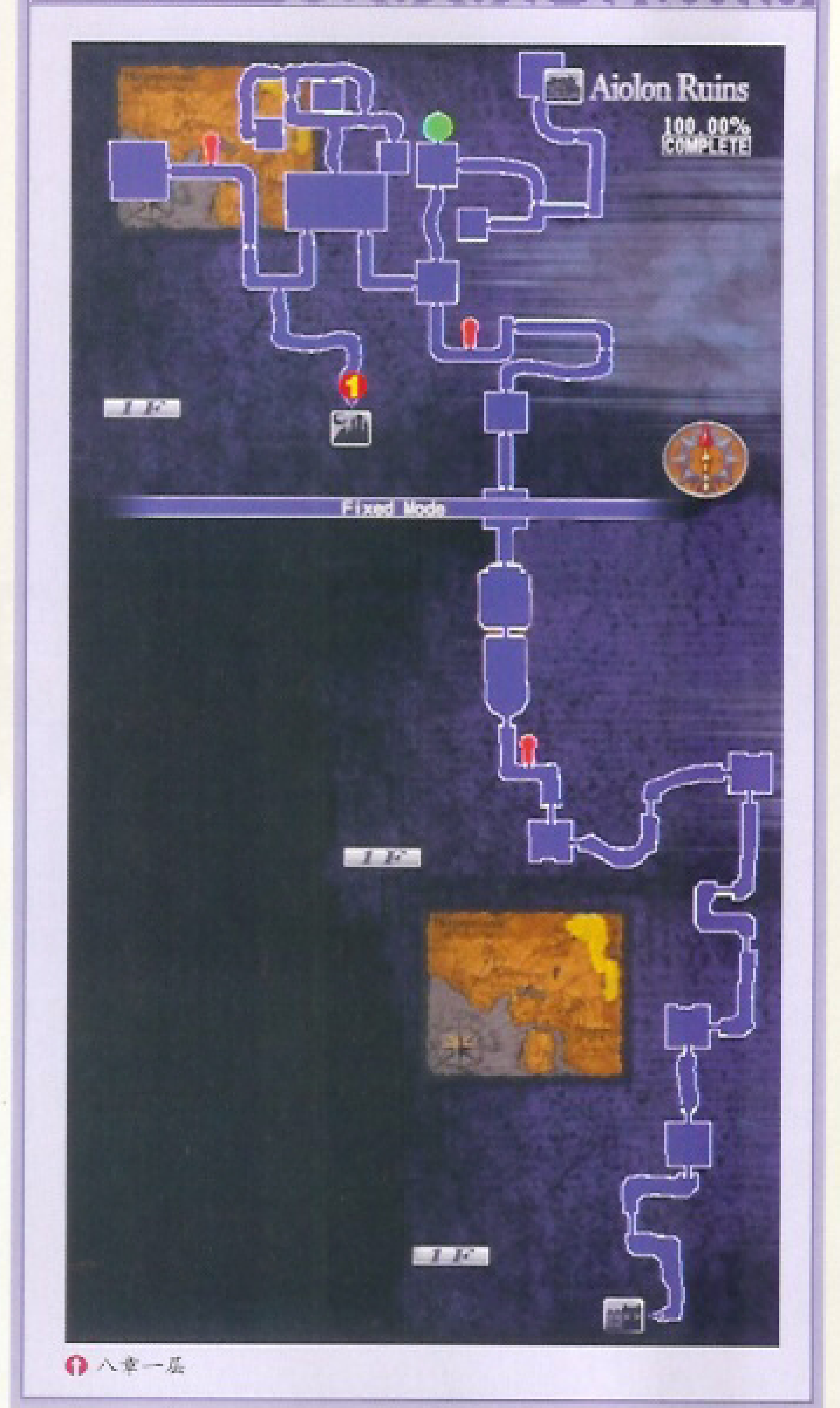




战斗结束后，特雷沃·贝尔蒙特会利用家族之血打开无尽长廊的机关，我们终于可以深入无尽的长廊，我们离最终的挑战已经越来越近，先将使魔调整一下，准备完毕后我们顺利进入第九章。

第八章隐藏要素：1 在传送点右边有扇爬满树藤的门，用魔法使魔的Floating技能可以将树藤烧掉，之后才可能进入后面的隐藏场景。2 在传送点左侧那个狭窄的通道内，跳起可以看到红圈，必须使用精灵使魔开启（技能成长路线为一直往左到达最终形态）。

八章完美地图 Aiolon Ruins



八章一层



第九章：无尽回廊

[Infinite Corridor]

无尽的长廊，如名称所示，本以为是地图探索会非常漫长的一关，实际上如果单纯的进行流程还是比较简单的。但要注意几处地点的开启方式。特别是最后再生骷髅的解决方法。

请观察3F地图，流程的主要进行地点集中在3F中。本关地图路线其实比较单一，但如果开启了另外两层，实际上研究深度还是很高的。地图最南路线末端有扇大铁门，必须使用2级抬举的能力才可通过（玩家朋友们日后可以为了地图完成度后努力）。而地图正北路线末端，利用2级滑翔可以飞到对面的平台，里面经过搜索能获得暗属性的戒指和其他道具等等。实际上最为关键的路则是东侧通往BOSS房间的路径，途中会遇到不停再生的骷髅头挡住去路，这时必须使用魔法使魔的时间停止技能，发动后再攻击，问题解决。做好精神准备，我们进入BOSS门。



BOSS



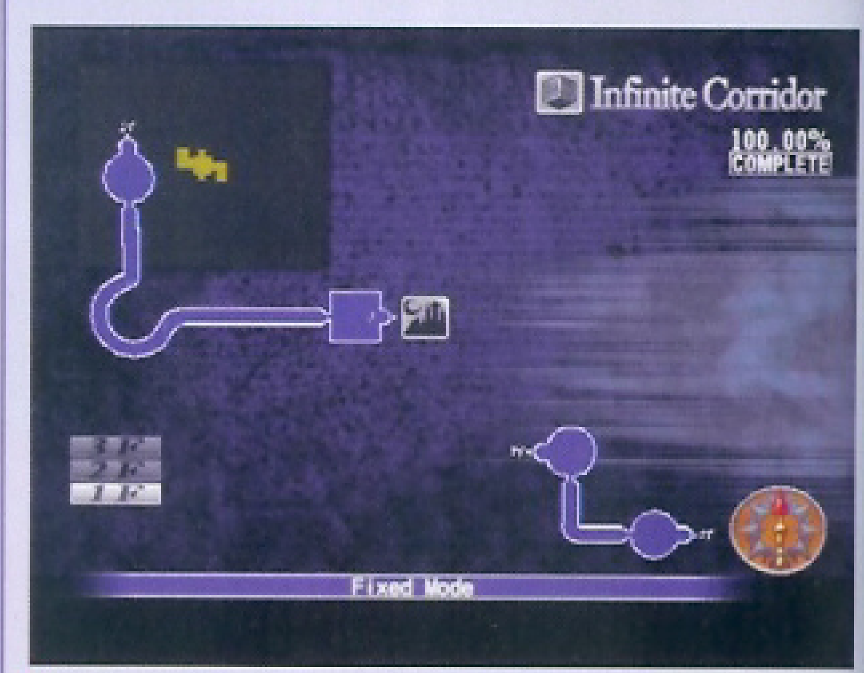
本关BOSS的物理攻击的动静是比较大的，仍然需要我们打好提前量，躲避之后全力反击。在打击一段时间后，BOSS会进行跳跃攻击，我们必须使用两段跳躲避。无头武士的最强力攻击为一个全旋攻击，好在蓄力时间相当长，只要一看见BOSS出现蓄力动作就闪避到最远处，等待招数发动后再近身搏斗。伤害到达一定程度后BOSS会发动旋转射线攻击，发动时要近身躲避，等待光线转回后在跳跃躲避一下即可。注意反击时间，反击打击不要贪多，最终敌人终败于我们手下。

偷取技巧：这里要说明的是，偷取时机只一刻，否则最好重新读取纪录重新来，这个机会就出现在BOSS剧情引发后的第一时间，无头勇士必然进行跳跃攻击，当剧情刚刚结束的时候就要向BOSS方向同时跳起，发动后直接圆圈偷取。如果失误，重新读取进度再来吧，在正式对战中基本上没有机会。

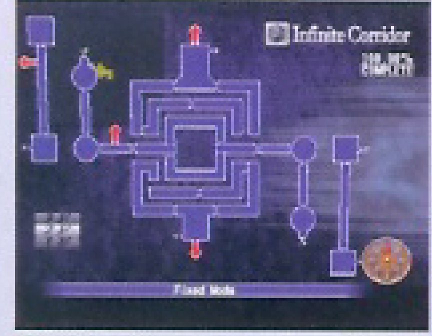
当我们将BOSS击败后，引发剧情，剧情中特雷沃·贝尔蒙特遭阿萨克偷袭致死。海克特回到第四章BOSS房间前，由于封印开启，海水退去，通往德拉古拉城堡的道路终于开启。我们要开始最后的冒险了。

第九章隐藏要素：由于海水退去，我们在通往古堡之前，可以去以前被水阻挡无法到达的地点重新探索一遍。

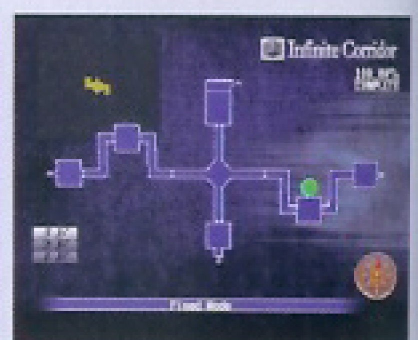
九章完美地图



1 九章一层



2 九章二层



3 九章三层

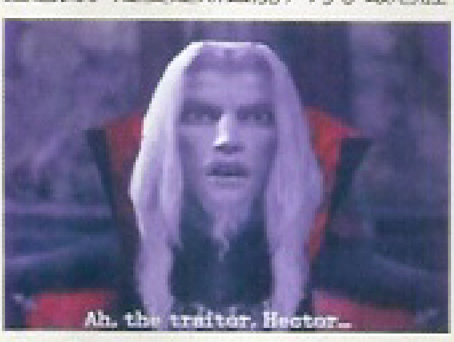


最终决战：德拉古拉城堡

[Dracula's Castle]

经过九章的历炼，我们终于来到了这最后的城堡。德拉古拉男爵也等待着我们去打倒，而在这之前，我们还需要经历几场恶战才能进行最终的决斗。

在剧情结束后，离别了朱莉亚的海克特来到了最终城堡。而最终章一共三张地图，第一张图请参考地图1进行，很容易就全部展开后我们到达第二张地图，这里要注意的是，第一张地图西南方向的尽头，我们可以看到一把椅子，椅子后面的墙壁我们可以跳起击碎，可以获得美杜莎戒指。而进入到第二张地图后，请认真按照地图指示行进，向上攀登就是，如同一座塔楼一般的地图路径会让我们一步一步接近最后的决战。虽然在每层遇到的敌人都很强劲，但为了速度到达最终板块可以加速躲避，不必恋战。很快，我们到达顶楼后，在纪录点前进行纪录，向上行进，很快我们就要迎来BOSS战。这里玩家朋友们请做好精神准备，我们需要经历多场连锁恶战。 之后我们需要面对的boss分别是阿萨克，死神，以及两段变身形态的最终boss吸血鬼德拉古拉伯爵。难度逐渐叠加，为了最后胜利而付出汗水吧！！







BOSS

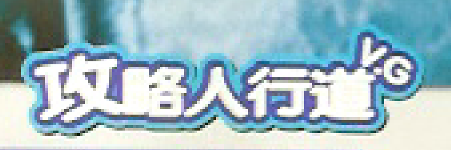
阿萨克



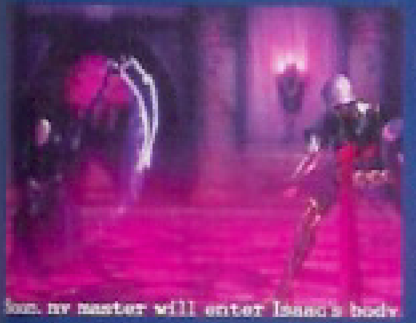
第二次见到宿敌了，除了强力的近战攻击之外，阿萨克仍然具有非常强的使魔召唤能力。在对战过程中，他会放出三个使魔来对付主人公。并且，在放出使魔的时候他本体呈无敌状态，这个时候我们要专心面对使魔。放出使魔替自己分忧，利用多重躲避躲开本题和使魔攻击后，向一个使魔发起固定攻击。当一个使魔倒下后，阿萨克的弱点出现，集中攻击本体，之后再继续对付第二个使魔，击倒后同样攻击本体。按照这个规律进行，阿萨克其实并不可怕。

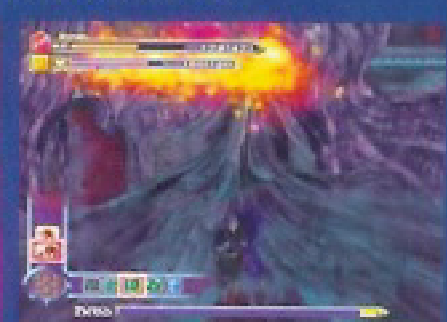
偷取技巧：只有在一个使魔被击败后，打击阿萨克本体并击飞的时刻才可以偷取。而这个时候要利用巨魔兵的吹飞攻击打击本体，海克特先读对手倒地的位置等待，启动偷取，等BOSS被击飞到脚下圆圈偷取。

在之后的剧情中，海克特靠意志没有受到狂暴的诅咒控制，回到清醒状态的他要继续面对扎多的真正身份——死神的挑战。



死神的攻击非常多样，且近距离威力非常恐怖。在死神进行近距离镰刀挥舞的时候要利用多段闪避，如果到中距离，经常还使用火焰咒文，这个时候要边引火圈追袭边退。而面对他发动全屏小镰刀的时候就只有防御了……多抓住近战闪避空隙进行反击，一段时间后会死神会发动最强能力，看到他手上有火焰蓄攒的时候要立刻跑到画面正下方躲避，抓住机会进行反击吧。



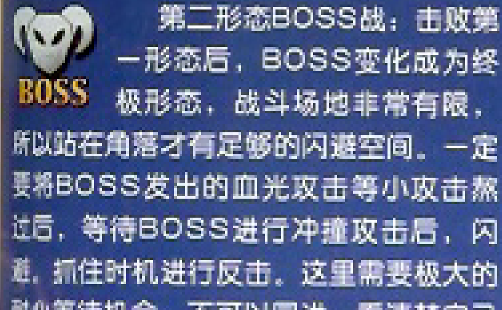


偷取技巧：最难偷取的一个BOSS，在偷取前要做好长时间作战的准备。我们的机会出现在BOSS发动终极咒文的时刻，一定要使用精灵的短时间无敌技能，看准时间启动偷盗准备跳跃，在技能快结束的时候，算准时间两段跳到死神的正面，圆圈偷取。注意时间差，并且在无敌技能启动时刻不能靠死神太近。玩家朋友们需要多次尝试才能最终成功。

战斗结束后，我们向前就能来到记录点，之后进行最终决战。

第一形态BOSS战：德拉古拉伯爵有两种形态，第一形态他会在发言后进行隐身，出现时会吸血攻击。一定先读进行两段跳到背后打击，打击几下后在他转身瞬间最速闪避。当伯爵发动月色水晶攻击时，要引着水晶疾驰。伯爵还会出现在地图中间位置，并爆发火焰咒文。保证自己在地面火焰攻击范围之外就可以了。当伤害到达一定程度后，BOSS会腾空进行大范围火焰爆破咒文。在他腾空的时候赶紧反方向闪避逃脱。注意了这几点后，相信德拉古拉伯爵的第一形态很快咱们就能击破了。

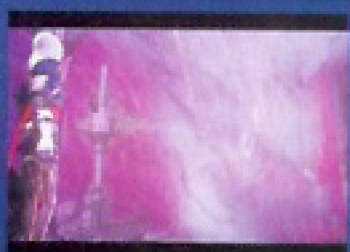
偷盗技巧：伯爵隐身后，闪避吸血攻击后两段跳跃到头部吸取。



第二形态BOSS战：击败第一形态后，BOSS变化成为终极形态，战斗场地非常有限，所以站在角落才有足够的闪避空间。一定要将BOSS发出的血光攻击等小攻击熬过后，等待BOSS进行冲撞攻击后，闪避，抓住时机进行反击。这里需要极大的耐心等待机会，不可以冒进，看清楚自己的跑位，一定要给自己充足的闪避和移动空间。相信胜利会属于玩家您。

偷盗技巧：BOSS的冲撞攻击躲避后，到BOSS胸前进行偷取。





二周目体验：虽然在一周目比较快速的完成了流程。但游戏本身的全地图探索与恐怖的二周目疯狂模式的投入能让玩家朋友您重新的认识本作。在全地图探索中，将使魔的技能发展与地图探索相结合是重点中的重点。而对于疯狂模式，首先要用“@crazy”作为名称开启疯狂模式。而在疯狂模式中,原有BOSS的能力会有一定程度的增长，由于篇幅的缘故，无法详细说明。但笔者将两位强力BOSS：LEGION与NUCULAIS偷取的技巧告之，希望玩家朋友在利用两次闪避与完美防御挑战所有二周目boss之余，偷取成功：

LEGION：先要将BOSS的外壳打掉。不要着急，耐心等待核心脱落前，看见紫色偷取光标稳定出现后两段跳偷取。

NUCULAIS：之前都没有机会，在战斗中等待BOSS出现用手延伸的招数时，完美防御后最速启动跳跃偷取。

十章完美地图

Infinite Corridor



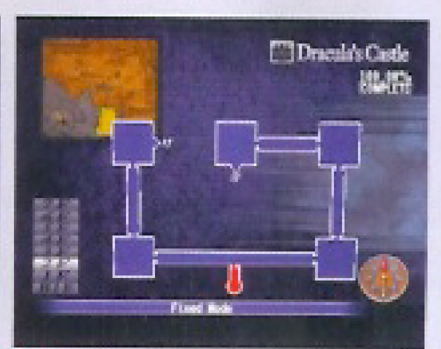
十章一图一层



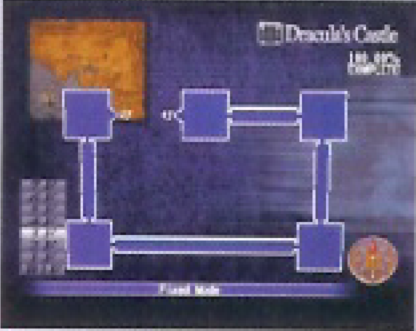
十章二图地下一层



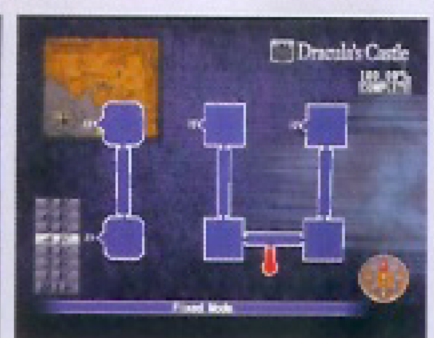
十章二图一层



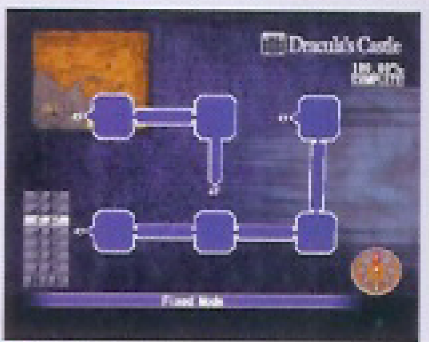
十章二图二层



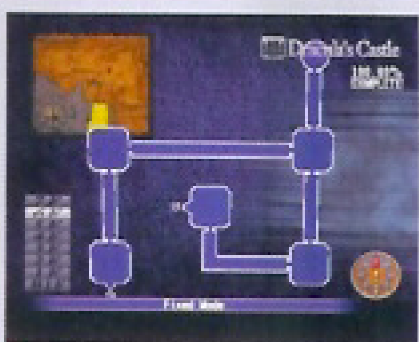
十章二图三层



十章二图四层



十章二图五层



十章二图六层



十章二图七层



十章三图（二图七层拓展）

全道具武器合成列表及部分对应材料获取方法：本游戏强力道具与武器是没有出售的地方的，所有的强力道具与武器都需要我们在作战过程中结合从怪物身上掉落的材料,场景中获得材料与boss或小怪偷取得到的材料合成而来 。这不但变向加大了游戏的难度，更加大了游戏的可研究密度，让本作的耐玩性大增。总体来说，将全装备获得的难度是非常大的，这是建立在全地图拓展与全怪物图鉴完成的基础上的，参考怪物图鉴编号向最终目标努力吧。

（特别感谢A9TG的SUPERJAY先生提供了详尽的道具武器合成表）

剑合成表

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获得方法
1	Short Sword	ATK+10	Bronze*2	NO.1怪掉落
2	Broad Sword	ATK+20	剑1+Jet Black	NO.10 NO.11怪掉落
3	Ada	ATK+23	剑1+斧30+Ceremonial Tool+Wild Memory	NO.29怪偷得 NO.6 NO.7怪掉落
4	Sword Breaker	ATK+23	DEF+5	剑1+剑19+Carbon Steel/NO.88怪偷得
5	Schiavona	ATK+25	剑2+Indigo Steel	NO.51 NO.54怪掉落
6	Kris Naga	ATK+28	剑3+Dragon Scale+Ether+Ancient Memory	NO.80怪偷得 NO.68怪偷/得 NO.29怪掉落
7	Damascus Sword	ATK+33	剑6+Damascus Steel	NO.74怪 NO.143怪偷得
8	Bastard Sword	ATK+35	剑1+Ceramics	NO.73怪掉落
9	7 Bladed Sword	ATK+50	剑7+剑1*6+Beelzebubs Seal+Dark Crystal	
10	Laser Blade	ATK+55	剑1+剑2+剑3+剑4+剑5+剑6+剑7+剑8+剑9+Purple Glitter	
11	Bamboo Sword	ATK+5	Ancient Memory+Wild Memory	NO.29怪掉落/NO.6 NO.7怪掉落
12	Zweihander	ATK+35	剑1*2+Knight's Vein	NO.25 NO.28怪掉落
13	Nodachi	ATK+40	剑11+Steel+Spirit of Fuji	NO.28怪掉落/NO.77怪掉落
14	Claymore	ATK+45	剑12+White Steel	NO.62怪掉落
15	Dragon Killer	ATK+55	剑13+剑14+Ceramics	NO.73怪掉落
16	Muramasa	ATK+60	剑13+Ether+Lightning Stone+Dark Crystal	
17	Feather Sword	ATK+70	剑12+Adamantine+Frenzy of Wind+Orichalcum+Angel Halo	
18	Foil	ATK+10	剑1+Aluminum	NO.13 NO.14怪掉落
19	Main Cauche	ATK+20	DEF+10	剑18+Carbon Steel/NO.88怪偷得
20	Rapier	ATK+28	剑18+White Steel	NO.62怪掉落
21	Colichemarde	ATK+35	剑20+Damascus Steel+Ether	NO.74怪 NO.143怪偷得 NO.68怪偷得
22	Estoc	ATK+38	剑21+Aluminum+Forgotten Memory+Angel Halo	NO.13/NO.14怪掉落/NO.105怪/NO.108怪掉落/NO.108怪掉落

枪

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获取方法
37	Deck Brush	ATK+6	枪38+Aquamarine	NO.90怪偷得
38	Bamboo Lance	ATK+10	Wild Memory+Jet Black	NO.6 NO.7怪掉落 NO.10 NO.11怪掉落
39	Dung	ATK+15	Aluminum+Jet Black	NO.13 NO.14怪掉落 NO.10 NO.11怪掉落
40	Sasumata	ATK+19	Ceremonial Tool+Spirit of Fuji	NO.29怪偷得 NO.27 NO.52怪偷得
41	Lance	ATK+23	枪39+Holy Man's Vein+Knight's Vein	NO.25怪偷得 NO.25 NO.26怪掉落
42	Naginata	ATK+27	枪40+Steel	
43	Long Spear	ATK+27	枪39+Indigo Steel	NO.51 NO.54怪掉落
44	Trident	ATK+30	枪40+Ether+Aquamarine	
45	Versatile Spear	ATK+30	枪44+枪42+Ether+Phlogiston	
46	Halberd	ATK+32	枪41+斧23+Ceramics	NO.73怪掉落
47	Nyoi-Bo	ATK+15	剑11*5+枪38*5+Orichalcum	NO78怪偷得
48	Do Sanga	ATK+38	枪43+Adamantine	NO.114怪掉落
49	Chauve-souris	ATK+50	枪44+枪45+Devils Vein+Dark Crystal	

斧

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获得方法
23	Bullova	ATK+40	斧30+Ancient Memory	NO.29怪掉落
24	Bardiche	ATK+50	斧23+斧35 –	
25	Tabar	ATK+55	斧23+White Steel	NO.62怪掉落
26	Battle Axe	ATK+70	斧24+剑15+Forgotten Memory	NO.105怪 NO.108怪掉落
27	War Hammer	ATK+80	斧25+Adamantine	NO.114怪掉落
28	Deaths Scythe	ATK+120	剑9+斧26+枪49+Deaths Pulse	
29	Piko Piko Hammer	ATK+1	斧33+Miracle Egg	NO.158黄金骷髅掉落
30	Gano	ATK+15	剑1+Wild Memory	NO.6 NO.7怪掉落
31	Frying Pan	ATK+17	Phlogiston+Ether+Steel	NO71怪偷得 NO.68怪偷 NO.28怪掉落
32	Club	ATK+20	斧30+Ancient Memory+Wild Memory	NO.29怪掉落 NO.6 NO.7怪掉落
33	Mace	ATK+25	斧30+Steel	NO.28 NO.40怪掉落
34	Pumpkin Mace	ATK+27	斧29+器10	
35	Morgenstern	ATK+40	斧33+Carbon Steel+Holy mans Vein	
36	Zaghnol	ATK+45	斧30+Indigo Steel+Red Steel	NO.51 NO.54怪掉落 NO.77 NO.78怪掉落

SP类

编号	名称	数值	合成方法	材料可能获得方法
62	Gatling Gun	–	SP67+SP63+SP65+Phlogiston+Immortal Fragment	
63	Bomb	–	Phlogiston+Ether	NO71怪偷得/NO.66怪偷得
64	Boomerang	–	SP66+剑3	
65	Fire Flask	–	SP66+SP63	
66	Shuriken	–	Adamantine+Frenzy of Wind+Red Steel+Spirit of Fuji	NO.114怪掉/NO93怪偷得/NO.77 NO.78怪掉落/NO.27 NO.52怪偷得
67	Hien	ATK+55	拳55+剑21+Dark Matter+Devil Iron+Galtite	
68	Spike Shield	ATK+40	器8+器4+Bronze*9+Steel*9	NO.1怪掉落/NO.28 NO.40怪掉落
69	Bat	ATK+20	斧32+Steel	NO.28/NO.40怪掉落
70	Electric Guitar	ATK+25	斧25+Lightning Stone+Dark Crystal	NO.98怪偷得/NO.115怪偷得



拳类

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获得方法
50	Champion Glove	ATK+2	拳55+铠5	
51	Punch Rings	ATK+7	Aluminum+Bronze	NO.13 NO.14怪掉落 NO.1怪掉落
52	Baghnakhs	ATK+10	拳51+Ancient Memory	NO.29怪掉落
53	Claws	ATK+13	拳60+剑3+Miracle Egg	NO.158黄金骷髅掉落
54	Jur	ATK+15	拳52+Steel	NO.28 NO.40怪掉落
55	Knuckle Duster	ATK+15	拳54+Indigo Steel	NO.51 NO.54怪掉落
56	Metal Glove	ATK+20	拳55+White Steel	NO.62怪掉落
57	Iron Shell Fists	ATK+25	拳56+Red Steel	NO.77 NO.78怪掉落
58	Ring	ATK+25	拳51+剑1+Ceramics	NO.73怪掉落
59	Hora	ATK+30	拳58+Forgotten Memory	NO.105怪掉落
60	Pata	ATK+35	拳59+剑1	
61	Force Glove	ATK+45	拳55+拳56+Dark Matter+Galtite	NO104怪偷得 NO.57怪掉落

盔类

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获得方法
1	School Cap	DEF+1	剑11+铠2	
2	Topknot	DEF+1	剑13+盔9	
3	Ten-Gallon Hat	DEF+1 CON+10	盔4+Ether	NO.66怪偷得
4	Leather Helm	DEF+2	Bronze+Wild Memory	NO.1怪掉落 NO.6 NO.7怪掉落
5	Stone Mask	DEF+2 CON+5 STR+5 LCK-5	Jade+Sun Tears	
6	Face Guard	DEF+3	盔5+斧30	
7	Corinthian Helmet	DEF+4	盔4+Aluminum	NO.13 NO.14怪掉落
8	Iron Mask	DEF+5	盔6+Red Steel	
9	Tengu Mask	DEF+5	盔6+Spirit of Fuji	
10	Pumpkin Head	DEF+5	盔8+Miracle Egg	
11	Thracian Helmet	DEF+8	盔7+Sun Tears	NO.15怪偷得
12	Gallic Helmet	DEF+10	盔4+Knight's Vein	NO.25 NO.26怪掉落
13	Frog Mouth Helm	DEF+12	盔12+Aquamarine	NO.90怪偷得
14	Sallet	DEF+14	盔12+Indigo Steel	NO.51 NO.54怪掉落
15	Masakados Helm	DEF+15 CON+10 STR+10 LCK-10	盔2+Adamantine	
16	Barrel Helm	DEF+16	盔11+Carbon Steel+Knight's Vein	NO.58怪偷得 NO.25 NO.26怪掉落
17	Lobster Tail Pod	DEF+18	盔13+White Steel	NO.62怪掉落
18	Armet	DEF+20	盔14+Red Steel	NO.77 NO.78怪掉落
19	Burgonet	DEF+22	盔14+Damascus Steel+Red Steel	NO74怪偷得 NO.77 NO.78怪掉落
20	Crest Helm	DEF+24	盔19+Ceramics	NO.73怪掉落
21	Cross Helmet	DEF+26	盔18+Angel Halo	NO.106怪掉落

铠类

编号	名称	数值	合成方法	部分对应材料获取方法
1	Alucart Mail	DEF+1	铠18+Midas Gold	
2	Sports Kit	DEF+2 STR+5	铠4+Ceremonial Tool	NO.29怪偷得
3	Special 0ps	DEF+2	盔1+SP69	
4	Hide Armor	DEF+3 CON+5	铠8+Sun Tears	NO.15怪偷得
5	Sports Jersey	DEF+3 CON+5	铠2+SP69	
6	Clown Suit	DEF+3 LCK+5	铠5+斧29	
7	Princes Clothes	DEF+3 LCK+10	铠6+Midas Gold	
8	Soft Leather Armor	DEF+5	lld Memory	NO.6 NO.7怪掉落
9	Black Belt Suit	DEF+5 CON+5 STR+5	铠5+Spirit of Fuji	
10	Hard Leather Armor	DEF+8	铠8+Jet Black	NO.10 NO.11怪掉落
11	Lorica	DEF+10	Bronze+Ancient Memory	NO.1怪掉落 NO.29怪掉落
12	Kendo Suit	DEF+10	铠19+剑11	
13	Hanzous Clothes	DEF+10 CON+10 STR+10	铠9+SP66	
14	Lamellar	DEF+12	Steel*2	NO.28 NO.40怪掉落
15	Eastern Armor	DEF+14 CON+5	铠14+Ancient Memory+Spirit of Fuji	NO.29怪掉落
16	Brigandine	DEF+16	铠15+Knight's Vein	NO.25 NO.26怪掉落
17	Chain Mail	DEF+20	Indigo Steel*2	NO.51 NO.54怪掉落
18	Half Plate	DEF+24	铠16+Carbon Steel	NO.88怪偷得
19	Barbarian Armor	DEF+28 CON+5	铠15+铠18	
20	Banded Mail	DEF+30	铠17+铠18+White Steel	NO.62怪掉落
21	Draculas Clothes	DEF+30 CON+10 STR+10 LCK-5	铠7+Vampire Blood	
22	.Plate Mail	DEF+32	White Steel*2	NO.62怪掉落
23	Field Armor	DEF+35	Red Stell*2	NO.77 NO.78怪掉落
24	Cuirassair Armor	DEF+40	铠23+Adamantine	NO.114怪掉落
25	Parade Armor	DEF+45	铠23*1+Orichalcum*2+Ceramics*3	
26	Maximililian Armor	DEF+50	铠25+Angel Halo+Holy Mans Vein*2	

"007"系列电影就像是好莱坞的摇钱树，几十年如一日地赚着fans大把大把的钞票。就算是在游戏界，007也是热门题材之一。EA所出品的上一作《007：得与失》就得到了玩家们的好评。而这一款《007：来自俄罗斯的爱情》更是以电影系列的第二集为蓝本，怀旧意味十足。游戏中的很多剧情片段都来自于电影之中，EA甚至邀请到了当年扮演007的演员、电影界泰斗辛·康纳利为游戏配音，可谓是作足工夫（不过说句实话，康纳利毕竟已经是七十多岁的高龄，再为中年形象的007配音已经不太适合了）。另外游戏制作组是《得与失》的原班人马，和《得与失》一样，本作也融合了很多游戏类型的乐趣，不妨一试！

□文责/荇莱





按键	功能	按键	功能
左摇杆	角色移动	右摇杆	视角调整
L1	锁定敌人	R1	射击
L2	切换武器	R2	下蹲
×	行动（开门、调查、装弹等等）	○	翻滚
□	特殊瞄准	△	贴墙
START	关卡菜单	SELECT	道具菜单

POINT 01 主菜单界面

第一次开始游戏时，会直接进入单人游戏模式。如果此时退出并且重新选择单人游戏模式，或者今后读取进度时，就会进入游戏的主菜单界面。主菜单界面共分有四项。

MISSIONS：关卡。本游戏共有18个关卡（包括附加关卡），已经完成的关卡以绿色圆点表示，当前正在进行的关卡以蓝色圆点表示，未完成的关卡以红色圆点表示。已经完成过的关卡可以选择进入重玩。另外右下角的AWARDS EARNED表示已经达成的关卡奖励数量。

SCORE：纪录。表示每个关卡的完成情况。关卡的完成情况分为两项数据，分别是图纸（SCHEMATICS）和特殊奖励（AWARDS）。每关的图纸数量各不相同，而奖励都固定为4个。已经达成的项目会以绿色圆点表示。

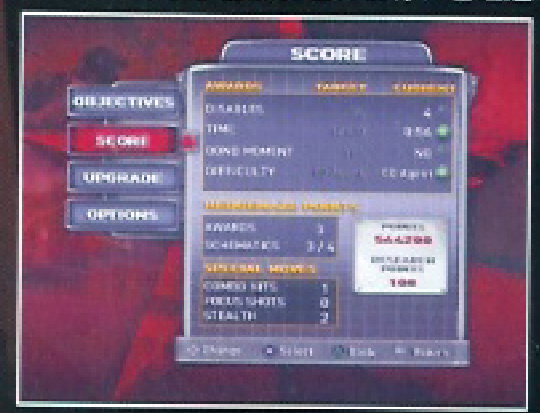
UPGRADE：升级。升级菜单中分为武器（WEAPONS）和道具（GADGETS）两项，选择之后就可以对当前所拥有的武器或者特殊道具进行升级。升级需要消耗研发点数（SEARCH POINTS）。

EXTRAS：附加要素。附加要素分为敌人（VILLAINS，指可以在多人对战模式下使用的角色）、影像（MEDIA，与本游戏开发相关的视频资料，演员、制作人访谈等等）、设定画（CONCEPT，一些场景和人物的原画设定）三项。在这里可以消耗技能点数（SKILL POINTS）来打开附加要素。

POINT 02 关卡菜单界面

在游戏中按下START键进入关卡菜单界面。此界面中也分为四项。

OBJECTIVES：任务目标。这一项中显示了当前的任务目标，已经达成的目标会用五角星标示。屏幕右下方则提示了本关的"邦德瞬间"（BOND MOMENT）的使用方法。"邦德瞬间"是007系列的传统要素，指的是在特定的场景或者情况下，可以操作主人公进行某些特殊的动作或者触发某些特殊事件，就能获得额外的分数奖励。在本作中，每关只有一个邦德瞬间，



而且在任务目标菜单中有明确提示，因此达成的难度并不高。

SCORE：纪录。这个菜单中的数据表示了本关的完成情况。屏幕上半部分是本关的特殊奖励获取情况，每关都有四项特殊奖励，分别是消灭敌人数量（DISABLES）、关卡完成时间（TIME）、邦德瞬间（BOND MOMENT）、游戏难度（DIFFICULTY）。TARGET表示该项奖励的目标，CURRENT表示当前的状况。如果某项特殊奖励的目标已经达成，则CURRENT项中会以绿色圆点表示。其中邦德瞬间每关各有一个，只要完成就可以得到此项奖励。而游戏难度的目标一律是00 AGENT，也就是"困难"，在开始新游戏时有OPERATIVE（容易）、AGENT（普通）和00 AGENT（困难）三个选项，选择00 AGENT难度就能获得此项奖励。



屏幕下半部分左边的附加分数（HEDGEMAZE POINT）表示了本关中特殊奖励和图纸两项的达成情况。特殊动作（SPECIAL MOVES）则分为三种，分别是组合攻击（COMBO HITS）、精准射击（FOCUS SHOTS）和暗杀（STEALTH），关于这三种特殊动作将在下文做详细说明。屏幕右下方有两个数值，分别表示已经获得的技能点数和研发点数。

UPGRADE：升级。类似于主菜单中的升级选项，对武器道具进行升级。

OPTION：游戏选项。可以设定操作方式、字幕开关、手柄震动等内容。

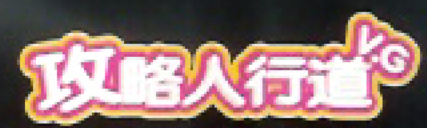
POINT 03 技能点数和研发点数

技能点数用于打开附加要素。每关的四项特殊奖励如果全部达成的话，就能获得3000点技能点数。而每完成1次特殊动作，还能获得500点技能点数。

研发点数用于升级武器道具。每关都有一定数量的图纸，每找到一张图纸可以得到5点或10点研发点数。而每完成5次特殊动作，还能获得研发点数。游戏中有时还能找到文件包（ATTACHE CASE），按下SELECT键选择文件包对其进行操作。屏幕下方会显示三个图标，上方会有一些图标不断闪动，当闪动出来的图标与下方显示的图标相同时，按下对应的键位，这样就能打开文件包，也能获得一定数量的研发点数。

由于每关的特殊奖励和图纸数量是固定的，所以要想获得更多的技能点数和研发点数，就要尽量使用特殊动作来打倒敌人。特殊动作分为以下三种。

COMBO HITS：组合攻击。靠近敌人之后按R1键，邦德会做出近身



击的动作，此时屏幕上会出现图标提示，可能是×○□△四个键其中之一。按照提示输入正确的按键，邦德就会将敌人直接打倒在地，并获得额外分数奖励。

FOCUS SHOTS：精准射击。按住R1键锁定敌人后再按□键，敌人身上的弱点部位就会用圆圈标示出来。用右摇杆操纵黄色的准星，准确命中敌人的弱点部位，就能完成精准射击并得到加分。但精准射击并非一定是一击必杀。

STEALTH：暗杀。按下R2键进入下蹲状态，就能无声无息地走到敌人背后，然后按R1键即可。

另外有一个小技巧只需要少量的技能点数就能观看所有的附加要素：首先只要赚取一定量的技能点数，大约只需要打一关就够了。解开某个附加要素之后，按△键退出附加要素菜单，系统会询问你是否要存盘。选择否，已经消耗掉的技能点数会被重置，就可以再次使用这些技能点数来观看其他的附加要素了。当然了，这样所解开的附加要素是无法保存下来的。



第一章　LONDON

夜幕下的伦敦，一场盛大的酒会正在举行。一个风度翩翩的男子走向吧台，把招待叫了过来。

“来一杯马爹利，摇匀，不要搅拌。”

“愿意为您效劳，邦德先生。”

“那个女孩呢？”

“伊丽莎白·斯塔克，首相的小女儿，”化装成招待员的特工将人群中一个美丽的少女指给邦德，“半个小时前我们收到情报说有人企图绑架她。”

“她看起来似乎一点也不担心啊。”

“有大名鼎鼎的007在这儿保护她，她有什么必要担心呢？”

话音未落，一颗飞弹在附近爆炸了，被惊吓的宾客们四散奔逃，而一群穿着带有八爪鱼标志服装的人趁乱抓住了伊丽莎白。

邦德连忙赶上前去，拔出手枪击倒了两个匪徒。抓住伊丽莎白的匪徒头目向他扫了一梭子，冷冷地说道：“太糟糕了，邦德先生，游戏结束了。”说完这句话他便转身带着伊丽莎白离开了。

邦德轻蔑地一笑：“我看游戏才刚刚开始呢。”

首先让我们熟悉一下屏幕上显示的内容。左下角的绿色长条表示邦德的体力，蓝色长条则表示防弹衣的耐久度。在防弹衣的耐久度降为零之前，邦德的体力不会受到损伤。在游戏中某些地方摆放着防弹衣，消灭敌人之后偶尔也会掉落防弹衣，用于补充耐久度。而体力一旦损失就无法通过获取道具的方式来补充了（只有过关之后才能自动补满体力）。屏幕右上方是雷达，当前的目标地点会以绿色圆点显示出来。屏幕右下角显示了当前邦德所装备的武器以及弹药数量，按下L2键可以切换武器。按下L1键，邦德会自动锁定附近的敌人，按下R1键便能射击。锁定敌人的圆圈颜色表示敌人的体力状况。



消灭这片区域的敌人，从左边的门进入，正见到匪徒将伊丽莎白带入了一栋大楼中。清理掉敌人之后从左前方的门进入室内，一个警卫告诉邦德匪徒们朝楼顶去了。下一个房间内有一个敌人背对入口站着，消灭他来到大厅，并且从对面的楼梯上到二层。在室内与敌人战斗时可以多利用墙角进行掩护，只要靠近墙壁按下△键，邦德就会紧贴墙壁，在去路被障碍物挡住的地方，靠近按×键就能翻越。来到三楼之后有敌人利用绳索从屋顶上垂下来，可以发动精准射击来打断绳索。然后再从右边栏杆断裂处跳上大吊灯，利用吊灯跳到大厅的另外一侧。

进门之后，见到匪徒驾驶飞行器，带着伊丽莎白从天窗飞了出去。在下一个房间内射击门旁的控制器就能打开门，与房间中的女职员对话得到顶楼的钥匙，另外在屋里地面上还能得到一份图纸。再原路返回，注意新出现的敌人。回到大厅之后打开左边的门来到楼顶。

匪徒带着伊丽莎白驾驶直升飞机逃离，邦德打倒一个还没来得及逃走的匪徒，夺走了他的飞行器。×键和□键分别可以上升和下降，在移动时按○键可以迅速闪避。飞行器有机枪和火炮两种武器，首先用机枪消灭掉钟楼上以及附近驾驶飞行器的敌人之后，直升飞机出现了。

! 本关邦德瞬间的达成条件是迅速击毁直升飞机，想要达成这个目标就需要使用火炮。火炮的发射速度很慢，因此最好等直升飞机停下不动时再进行攻击，并且使用○键闪躲直升飞机的炮火。另外有时直升飞机还会向邦德直撞过来，也要注意闪避。

直升飞机被摧毁了，在这千钧一发的时候邦德操纵飞行器将伊丽莎白从直升飞机中救了出来。

“你叫什么名字？”伊丽莎白问道。

“邦德，詹姆斯·邦德。”

第二章　HEDGEMAZE

这一关的场景从花园中开始，地形比较复杂。在花园中可以多多利用地形，使用暗杀的方式来逐个消灭敌人，这样能够事半功倍。要多使用贴墙的功能以及用右摇杆调整视角，观察好敌人的动向之后出击。也有些地方有一个以上的敌人，无法直接使用暗杀，也不要贸然出击，应该找好掩体，然后使用精准射击来应付。花园中地形比较复杂，要看好地图，尽量把每个角落都搜索一遍，以得到全部的道具。对于每个道具的摆放位置，本文就不再一一说明了。



通过第二道铁门之后左边有一个信号兵，他带有发报机。如果被他发现的话，他就会使用发报机来呼叫援兵，非常麻烦，所以一定要在他发出信号之前解决。这个信号兵可以使用暗杀来干掉。今后的游戏中如果碰到信号兵，又无法顺利暗杀的话，应该使用精准射击的技能，首先击毁他腰间佩带的发报机，这样他就无法呼叫援兵了。按照地图上蓝色圆点的提示，在花园的一张长凳上找到南门的钥匙。这会引发出一些新的敌人，要注意对付。继续沿路前进一段距离之后，可以找到一间小木屋，木屋中桌子上摆放着北门的钥匙。

接下来在别墅的门前还会有一场激烈的战斗，消灭掉一批敌人之后靠近别墅的大门……

! 使用钥匙开门来到别墅前庭，消灭附近的敌人之后可以看到小桥的另外一边停着一辆轿车，附近还有三个敌人。使用精准射击准确命中轿车旁边的汽油桶，就能将其引爆，直接炸死敌人，并且达成本关的邦德瞬间。

邦德试图打开别墅的大门，然而此时一根绳索从背后紧紧地勒住了他的脖子！邦德拼命挣扎，但是始终无法挣脱，最终他失去了力气，瘫倒在地上……

“不错的纪录，格兰特先生，”一个面目可憎的老妇人——罗莎从角落中走了出来，“你正是我需要的杀手。”

“可我什么时候能杀死真正的邦德呢？”格兰特问道。

“等他替我们偷到俄国的密码机之后。”罗莎说道，“在伊斯坦布尔的俄国领事馆内有一个名叫塔蒂娅娜·诺曼诺娃的女秘书听命于我——她以为我还在为克格勃工作——我已经下令她与邦德联系。”

“难道英国人不会看出来这是一个陷阱吗？”

“我很了解英国人，他们将陷阱看作是挑战，即使发现了也会跳进来的。这样，你就可以为No博士报仇了。”

格兰特伸手从尸体上揭下面具，原来这只是一个假扮成邦德供他练习杀人技巧的手下而已，“我热切盼望这一天的到来。”

与此同时，在英国的军情六处。

“你又迟到了，邦德！”M的声音从对讲机里传来。邦德耸了耸肩膀走进M的办公室。

“看起来在伊斯坦布尔有一个叫做塔蒂娅娜·诺曼诺娃的女人深深地爱上了你，邦德。”

“塔蒂娅娜·诺曼诺娃？我根本不认识这个人。我闻到了陷阱的气味。”

“就算是个陷阱，那她所使用的诱饵也确实很诱人——俄国人的密码机。美国中央情报局和我们想要这个东西都已经很久了。”

“听起来不错。”

“她联系了我们的人，说愿意把密码机给我们——唯一的条件是要你去伊斯坦布尔把她接回来。情况就是这样，邦德。我想Q现在正在等着你。”

邦德出门乘坐电梯来到Q的实验室。“Q，你好啊，在忙着发明东西吗？”

“我想你更忙——忙着破坏它们。好了，跟我来，有点东西要给你。”

走进对面的训练室，可以得到激光手表。激光手表可以透过防弹玻璃来破坏机关或者引爆油桶。按L2键切换到激光手表，然后按L1键锁定右边玻璃后面的控制器，将它摧毁，就能进入右边的门了。沿着道路一直向前，并且消灭路上的机器人。在最后找到一枚炸弹，靠近它按住×键几秒钟就能将它拆卸下来。

第三章 ISTANBUL PT.1

伊斯坦布尔机场，刚下飞机的邦德和前来接头的人对上了暗号，一辆汽车向邦德驶了过来。

“詹姆斯！很高兴见到你！”从车里出来的男人热情地招呼道。

“啊，克里姆·贝，很久不见了——这辆车不错，限量版吗？”

“是Q送给我的，他警告我说不许碰车上那些稀奇古怪的按钮。”

“你最好听他的，不然我可不敢保证发生什么后果。去我们的办事处吗？让我来开车。”

行驶了不远，邦德发现了跟踪：“后面跟着的是什么车？”

“那是俄国人的车，”克里姆说，“在伊斯坦布尔就是这样，他们盯我们的梢，我们也盯他们的，大家心知肚明，不过还算相安无事。”

正在这时，一枚飞弹击中了俄国人的车。

“啊哈，看来你跟俄国人之间的和平被打破了。”邦德揶揄道。

“那不是我们的人干的，但俄国人肯定会算在我们头上，赶快离开这里！”

按×键是向前行驶，□键是刹车以及倒车，○键是紧急刹车。邦德的汽车有三种攻击方式：一是机枪，按住R1射击，只能朝正前方发射；二是火炮，按住L1锁定目标后按R1发射，可以自动追踪。按L2键切换机枪和火炮。第三种攻击方式是按△键从汽车侧面伸出几根尖刺，当敌人的车辆紧贴邦德的车子侧面时就可以用这种方式将它摧毁。按照地图的提示，首先到红点处，使用火炮摧毁敌人的车库，然后再到蓝点处维修自己的车辆。

接下来再到地图上的另外一个蓝点处，去路被敌人的坦克挡住了。到右边有蓝光提示的地方按下×键就能使用绳枪爬上楼去，然后沿着道路一直走，路上看到有蓝光的地方就使用绳枪，另外途中还能捡到一把霰弹枪。本关的“邦德瞬间”达成条件非常简单，在某处使用绳枪跳进窗户即可，是在过关的必经之路上，肯定不会错过。最后找到机枪，操纵它击毁坦克就行了。



第四章 STATION T

邦德和克里姆回到了基地，没想到这里居然受到了俄国人的攻击，他们还挟持了一些人质，邦德当然是义无反顾地冲了进去。从大门右边的墙爬进去，然后按L2键取出微型遥控直升机（Q-Copter），按R1键释放，然后操纵它从墙上的通风管道口进入。飞进屋内之后，找到门口的控制器，按R1键自爆，就能炸毁控制器打开房门了。

切换回邦德，进入室内。消灭掉几个敌人之后就能救出第一个人质，从房间另外一头的门来到下一个房间，注意这里有信号兵，首先要破坏发报机。接下来按照地图上的提示，找到所有的人质和炸弹，蓝色的圆点表示人质，一共有三个（刚才已经解救出来一个），红色的圆点表示炸弹，共有五个。由于有地图的指示，所以找到所有的人质和炸弹并不困难。只是





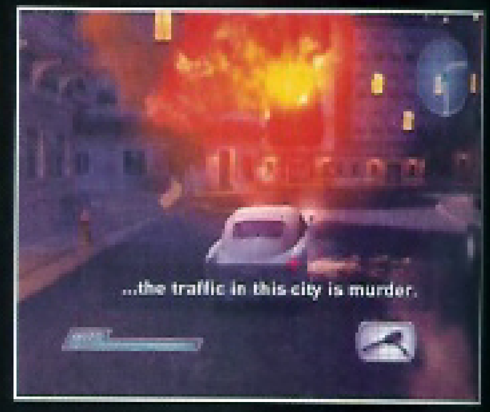
有一个炸弹可能不容易找到：根据地图提示它在大厅一楼的一个房间内，但是房间的门被锁住了。这里只要放出遥控直升机，从左上方墙壁上的通风口飞入，把塞住门的椅子炸开，邦德就能进入了。

> ! 这一关的邦德瞬间达成条件也很简单，在大厅的一楼有一块墙壁看起来好像凹下去了一些，靠近它之后还会出现提示，只要按×键就能打开暗门，进入墙后面的房间内，完成邦德瞬间并且得到不少弹药道具。

救出全部人质并且拆除全部炸弹之后，又会有敌人在楼上的一个房间中安放了一枚炸弹，必须在时间限制内赶到楼上将它拆除。拆除了这最后一颗炸弹之后，敌人的直升飞机出现了。它炸开了二楼一扇原本无法进入的房间，露出了里面的火箭筒。接下来来到这个房间，拿到火箭筒以及弹药补给。这里只有5发火箭弹，如果正面攻击直升飞机的话只能对它造成很小的伤害。正确的战斗方法是使用其它武器瞄准直升飞机，并且按□键启动精准射击，可以看到直升飞机上有三个弱点部位，分别是左右两边的机枪、火炮和尾部的发动机，但是发动机被直升飞机的机身挡住了，无法直接命中。首先攻击它的机枪或者火炮，直升飞机就会转过来，露出自己的尾部，这时候换上火箭筒就能对它造成很大的伤害，如此重复一两个回合就能将它击落了。

第五章 ISTANBUL PT.2

为了进入俄国人的基地，邦德和克里姆首先要去克里姆的儿子家里拿到用于伪装的衣服。当然，路上会有俄国人的车辆追击。来到地图上蓝点指示的地方，将车子开进地面上的蓝色光圈，然后按△键下车，进入前面的房子，从箱子中拿到伪装服（Russia Disguise），没想到刚走出房门，又遭到了敌人的攻击。消灭三个敌人之后，剩下的敌人开车逃跑了，赶快驾车追上去，这辆车子十分狡猾，会带着邦德四处兜圈子，而且车速非常快。再加上会不断出现敌人的车子妨碍，所以想要追上并且摧毁它还是有一点难度的，一定要抓住时机，当它在直路上行驶的时候就要赶快切换成火炮连射，



而在火炮难以命中的弯道上则应该切换成机枪扫射。地图上的红点表示目标车辆的位置，而蓝点则表示维修站。如果自己的车子受损比较严重的话,就应该开到维修站进行一下维修。摧毁这辆车之后，再到地图上新出现的蓝点位置，下车按SELECT键进入道具菜单，选择伪装服换上，进入俄国人的基地中。

> ! 这里有一扇门前放着一把冲锋枪，可以先捡起来。同时这张门也是基地出口，不过暂时不要出去。四处转一转，可以找到一把钥匙，用于打开弹药库，得到一些补给，并且完成邦德瞬间。

刚刚离开基地，敌人识破了邦德的伪装。小心消灭两边夹击过来的敌人，登上右边的木架，然后使用钩绳跳到对岸。在这里可以找到一个开关,按住○键操作开关，就能将悬挂着的汽艇放到水中。由于移动汽艇需要较长的时间，而途中又会不断出现敌人干扰，所以要消灭一拨敌人之后赶快趁着空隙拉动一会儿开关，如此重复，将汽艇放入水中后就能过关了。

第六章　UNDERGROUND

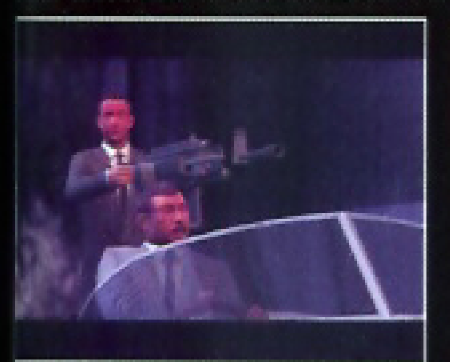
克里姆和邦德两人驾驶小艇沿着水道前进，“到目前为止，一切顺利。”克里姆说，“接下来我们只要顺着水道就可以进入领事馆的地下，然后我们就能想办法找到那位要跟你进行交易的女士了。”

“希望不要出什么岔子。”邦德说道，“俄国人知道这条水道吗？”

“知道，但他们一般不会在这儿进行戒备。”

话音刚落，一拨子子弹扫射了过来。“哈，看来有人要欢迎我们了。”

本关的难度不小，挑战之前要有心理准备。玩家只需要负责操纵机关枪射击。小艇会自动行驶，按住R1键开火，按住L1键可以拉近准星，同时让准星的移动速度变慢，用来精确瞄准敌人。在这里的水面上漂浮着一些汽油桶，如果挡在汽艇的去路上的话要先行引爆，否则撞上了会损失大量体





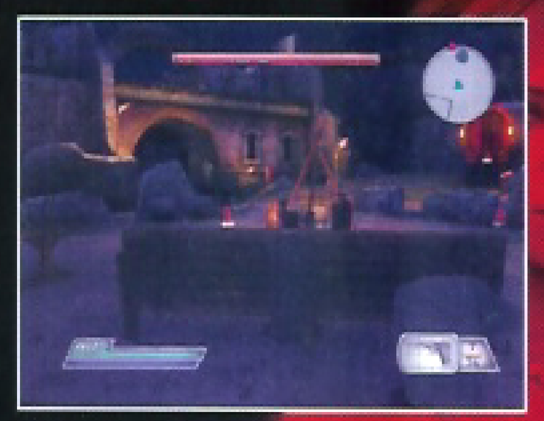
力。这里的敌人有些手持火箭筒，需要优先打倒。还有时会出现敌人的汽艇，也要迅速击毁。行驶一段距离之后小艇会停住，克里姆会提醒邦德射击附近的轮轴（有闪光提示），以打开前面的闸门。继续前进会碰到一扇铁门，需要击毁四个角上的阀门铁门才会打开。

来到目的地之后，邦德通过潜望镜看到了俄国人的情况，俄国人的头目是克格勃的克里琴科，他提到要对吉普赛人的营地进行一番攻击。克里姆和吉普赛人是朋友，他决定前去通知吉普赛人，而邦德则独自继续潜入俄国人的基地，寻找保存密码机的保险箱图纸。前面的敌人中有一个信号兵，要注意先破坏信号机。在下一个房间的柜子里搜索一下，可以找到大口径手枪。

> ! 接着来到堆有很多东西的库房，在二楼的墙壁上挂有俄国的旗帜,左上方有一个通风口。放入遥控直升机，可以从里面炸开一楼一扇被锁住的门，进入其中就能得到武器装备和完成邦德瞬间。

来到车库，消灭敌人之后到楼下，可以找到一个有蓝色光点提示的地方。使用钩绳爬上去，进入旁边的屋内，可以从桌上拿到图纸，同时地面上也升出来一个飞行器装置。接下来只要操纵飞行器，沿着开小艇进来时的水道，原路返回就可以了。路上虽然有很多敌人阻截，但是飞行器可以自由操作行动线路，比起固定线路的小艇来还是要灵活得多的，相信杀出去应该不成问题吧。在路上有蓝色光圈提示的地方还可以降落到地面更换飞行器（补满体力）。

第七章　GYPSY CAMP



邦德赶到了吉普赛营地，克里姆已经在那儿等着他了。两个人还没说上几句话，俄国人便发动了攻击。首先第一步是要摧毁敌人的军车，使用各种重武器上吧。击毁军车之后克里姆告诉邦德俄国人抓住了一些吉普赛人作为人质，关在前面的房中。但是俄国人使用了催泪瓦斯，必须先拿到防毒面具。

旁边的大篷车上就挂着一些防毒面具，得到之后可以按SELECT键进入道具菜单选择装备。防毒面具的使用时间是有限制的，不过也不用担心,大篷车上可以无限次获得防毒面具，用完了再回来拿一个就行了。暂时先不用装备防毒面具，就在附近有蓝光提示的地方使用钩绳，攀上窗口进入屋内，救出第一个人质。然后戴上防毒面具，进入另一栋屋子中，在二楼可以救出第二名人质。

> ! 在通往二楼的楼梯下面有一个通风口，放入遥控直升机炸开顶住门的椅子，再用邦德进入房间就可以完成本关的邦德瞬间并且得到一些道具。

接下来根据地图的提示，在两个蓝点处救出剩下的两名人质，分别是在一条隧道中和营地另外一边的角落里。

此时邦德和克里姆没有注意到克里琴科的枪口已经对准了他们，就在克里琴科开枪之前的一瞬间，格兰特的枪也响了，他击中了克里琴科，使得本来瞄准邦德的子弹打偏到克里姆的手臂。

“瞧！克里琴科！他被击中了，现在正要逃跑呢。”克里姆说。

“但是是谁打中的他呢？”邦德问道。

“先别管这么多了，你上去拿他的狙击枪掩护我，我们现在要抵挡敌人最后的进攻！”

从营地角落找到蓝色光点提示，使用绳枪爬上去，拿到狙击枪，接下来要使用狙击枪掩护克里姆。按住L1键打开瞄准镜，使用十字键的上下方向来调整焦距。不用担心子弹用光，旁边就有无限的子弹可以取得，消灭全部敌人之后就可以过关了。

第八章　SNIPER ALLEY



（剧情）在罗莎的住所，她正在询问塔蒂娅娜：“你把到这儿来的事情告诉过别人吗？”

“没有。”

“很好，这个任务一定要保密，不能让任何人知道。”

“不过我见到那个英国人之后，要怎么做呢？”塔蒂娅娜问道。

罗莎冷笑了一声，“不管他要什么，你都照做就行了。好了，现在你可以离开了。”

此时，邦德和克里姆来到了克里琴科的秘密据点。克里姆愤怒地说道：“这已经是克里琴科第二次企图杀死我了，我不能让他有第三次机会。”

“你的手怎么样？”邦德关切地问道。

“没关系，不碍事”

“但是看起来并没有你说的那么好，”邦德说，“你最好把克里琴科交给我对付。”

“不行，我不能再给你添麻烦了。”克里姆回答。

“得了吧，我们是朋友，朋友不需要说什么麻烦。”

“谢谢你的好意，不过我一定要亲手干掉克里琴科。”克里姆坚持道。
“那好吧。”邦德说，“我会去找一个合适的位置，用狙击枪支援你。”

> ! 翻过左前方的矮墙，不要贸然往前走，在原地稍等一下很快就会看到一个信号兵，在他回过头来之前开枪击毁发报机，就能阻止他呼叫支援了，同时这也是完成本关邦德瞬间的条件。

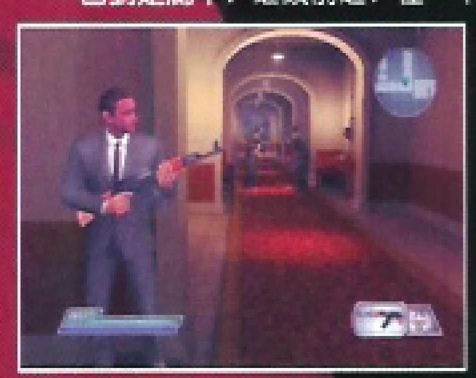
接着向前走不远，在靠近墙角的地方可以找到蓝色光点的提示，使用绳枪爬进窗户。窗户旁边有一扇被锁住的门，从楼下可以找到钥匙打开。再穿过几个房间之后就能到达狙击点了。可以看到克里姆正在楼下，敌人从四周围了过来，掏出狙击枪迅速消灭敌人，掩护克里姆进入前面的屋子中。这里附近也有狙击枪子弹可以获得，不必担心弹药。当克里姆到达二楼之后空中会出现直升飞机攻击邦德，不过这架直升飞机远远不如第四章那架结实，只要猛轰几下就能摧毁它了。最后克里姆进入了克里琴科的老巢，但是却不慎被克里琴科抓住。克里琴科将他当作盾牌挡在身前，这里要尽快击毙克里琴科，如果击中克里姆或者时间拖得太长的话都会GAME OVER。最方便的方法是射击克里琴科的右手，一枪就够了。

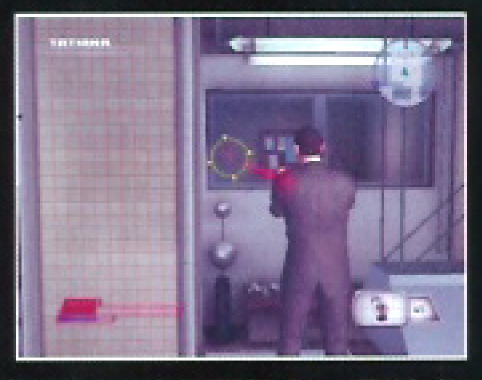
第九章 CONSULATE

邦德回到住处，塔蒂娅娜已经在那儿等他了，两人约定好在领事馆碰面的时间。第二天邦德来到了领事馆，与接待员谈话，克里姆就会按照约定炸开旁边的墙壁。另外本关会得到毒气枪，命中敌人后会让他发狂，并且攻击自己人。

经过一段走廊，前面的通道中有瓦斯气。进入走廊右侧的房间中与职员对话，得知关闭瓦斯的开关在隔壁房间。放出遥控直升飞机，从墙角的通气口进入，飞到隔壁房间炸开房门，然后邦德就可以进入房间，找到墙壁上的开关来关闭瓦斯了。

回到走廊中，继续前进，在一个房间里找到塔蒂娅娜，出来之后对面





的电梯打开了，几个敌人冲了进来，有些敌人会攻击塔蒂娅娜，塔蒂娅娜虽然不会死亡，但是恐惧槽会增长，当她的恐惧槽涨满的时候行动就失败了，不过只要消灭敌人，她的恐惧槽又会自动恢复。消灭敌人后进入电梯，并且乘坐电梯去往保险库，但是电梯在半途停下来了，想要让它重新运行，必须破坏控制器。离开电梯，前面的房间门口有防毒面具，戴上面具进入屋里，消灭敌人之后找到开关排出瓦斯，让塔蒂娅娜进来，接下来放出遥控直升机，从通风口进入，这一趟要飞行颇长距离，而且还有蒸汽、火焰等挡路，要看准时机，利用蒸汽或者火焰喷射的间隙飞过去，最后找到控制器将其炸毁。

> ! 排出毒气后再回到左边的房间，房间中央有一个大铁柜可以爬上去。然后戴上激光手表，通过前面的玻璃瞄准屋里墙壁上的控制器，将它摧毁，就能进入前面的小屋拿到道具补给了，这也是本关的邦德瞬间完成条件。

回到电梯，来到保险库，前面的门需要两人同时按下才能打开。在下一个房间找到防毒面具，进入门内，这里左边房间内有一个开关，右边房间内有两个开关，全部拉下之后才能派出毒气。

再通过两道需要两人同时打开的门，就来到了保险柜前，开枪打坏柜门四个角的装置，打开柜门，邦德终于拿到了密码机，接下来护送塔蒂娅娜一路杀出去，和克里姆回合就可以了。

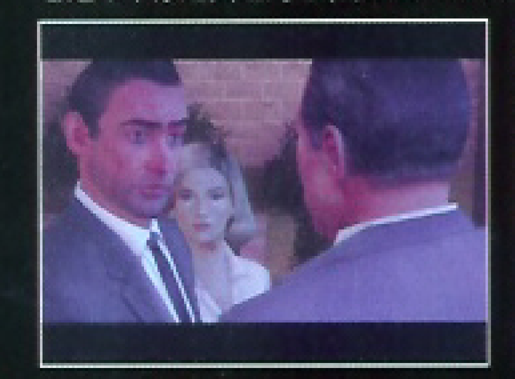
第十章 ISTANBUL PT.3

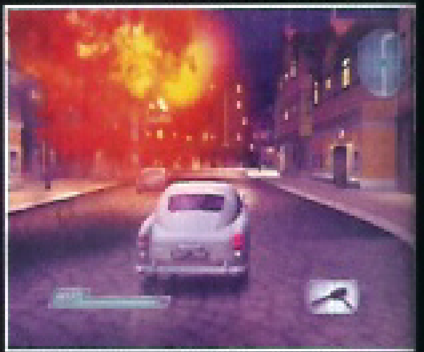
“开往贝尔格拉德的东方快车马上就要发车了，”克里姆告诉邦德，“们得赶上这趟车。”

“俄国人正在搜捕我们，我们分头行动吧。”邦德建议。

“我同意，祝你好运，我的朋友。”

接下来的任务有些莫名其妙：十分钟之内消灭三十辆敌人的汽车，看起来不像是要逃离，反而是要大开杀戒了……不管怎么说，难度并不高，





城中四处转悠，敌人的车辆会不断出现，有机会就使用侧面的撞击器吧，能够迅速干掉对方的车辆。注意碰到有敌人的坦克挡路的时候赶快避开。外，修理厂也还是可以使用的，如果自己的车辆受损严重的话就可以开修理厂去。

完成这项任务后，下一个目标是在六分钟时间限制之内开到火车站，地图上的蓝点提示行驶就可以了，路上会出现敌人的卡车抛掷汽油桶挡路，要注意避开汽油桶，并且用火炮将卡车击毁。

> ! 在通往火车站的路上会出现敌人的直升飞机，可以无视它直接向火车站。不过建议还是用火炮将它打下来，这是完成本关邦德瞬间的条件。

第十一章 TRAIN

邦德和塔蒂娅娜来到火车站，一个中年人迎了上来，并且和邦德对上接头暗号。

“我叫做纳什，是M派来的。”他说道，“我曾经在南斯拉夫从事工作。”

“晚饭的时候到餐车找我，”邦德回答道，“我们商量一下逃脱的计划。”

然而这个纳什其实是格兰特假扮的，连克里姆都已经被他杀害了。的时候邦德来到餐车，格兰特已经在那儿等着他了。

“来一份烤龙利鱼。”邦德对服务生说。

“两份，”格兰特说道，“再来一瓶红酒。”

“好吧，你有什么计划？”邦德问道。

格兰特冷笑了起来，露出手里的枪：“我的计划是你死在车上。”

邦德还是显得很冷静：“我应该猜到的……你是克格勃的人吗？哦，对，你应该是幽灵党的人，那么塔蒂娅娜呢？那个姑娘也跟你们一伙吗？”

“那个女孩子以为自己在为祖国俄罗斯工作呢，现在带我去拿密码机！”

“好吧……”邦德站了起来，猛然打掉了格兰特手中的枪，两个人一番殊死搏斗，邦德捡到了枪，然而此时一个手持机枪的幽灵党冲了进来，格兰特趁机逃之夭夭。



别犹豫，赶快躲到左边的柜子后面，使用精准射击打掉这个家伙的防弹衣然后干掉他。接下来火车的两端和侧面的窗户都会不断出现敌人，随时注意改变位置，利用掩体将他们消灭。另外按下L2键可以选择提包冲锋枪（BRIEF TURRET，本关开始时自动获得），放置

在地上会自动攻击敌人。

最后邦德还是被格兰特打晕了。格兰特抢走了密码机，和艾娃一些逃下了火车。邦德醒来后带着塔蒂娅娜走下火车。首先消灭车站前面的敌人，这里有一些敌人手持盾牌，必须使用精准射击，等他探出头来的时候命中他的头部。进入车站大厅，正看见格兰特和艾娃跑掉。首先从右边的门来到二楼，可以找到一个开关打开左边的门，这时候会有一些敌人出现，要注意保护塔蒂娅娜。接下来在从左边的门进入，拉下开关从车站的后门离开。

> ! 在车站二楼有蓝色光点提示的地方可以使用绳枪，跳到大厅一楼的休息室顶部。然后可以从屋顶的天窗跳入休息室，拿到一些道具并且完成本关的邦德瞬间。

接下来需要摧毁章鱼党的铁甲火车上面的三门火炮。附近散落着不少火箭筒的弹药，不要客气，捡起来猛轰吧。不过每消灭一门火炮身后都会出现一些敌人，需要注意。

将火炮和敌人全部消灭后进入火车内，在从另外一边出去，看见艾娃逃离了这里，而格兰特则留下来阻击邦德。首先随意射击格兰特几枪，这几枪对他的伤害作用不大，但是他挨几枪之后就会摊开手来说话。此时使用精准射击，可以看到他的右肩处出现了弱点，命中之后他的喉部、右腿、左肩还会出现弱点。连续命中可以对他造成很大的伤害，如此重复就不难过关了。

第十二章　FACTORY

邦德追踪艾娃来到了章鱼党的基地，并夺取了一个飞行器，杀入敌人的工厂。来到一个很大的厂房之后可以看到左右两边各有一个蓝色的光圈可以降落。先降落到左边，进入房间中找到开关，让前面挡路的电流变成间歇放出。还可以放出遥控直升机进入房间中的通气管道，飞过去炸开门，





这样就能从右边的光圈处降落拿到一些道具了。继续驾驶飞行器向前，看准电流放射的间隙赶快飞过去，然后找到降落点，按照红光的提示位置安放好第一颗炸弹。

从右边的门离开，经过一段道路之后来到下一片区域。从左边角落的箱子处爬过铁丝网，并且可以得到一把破甲枪，消灭这片场地的敌人，找到一辆大吊车，操作它将旁边堆放着的一些箱子撞掉下来几个，这样就能借助箱子爬上二层了。进入厂房后可以找到第二个安放炸药的地点，然后用激光手表引爆防弹玻璃后面的汽油桶，炸开玻璃拿到厂房钥匙。

> ! 在大吊车附近有一个警戒塔，塔上和塔的附近都有一些敌人把守。只要开枪引爆警戒塔下的汽油桶，就能引发巨大的爆炸，摧毁警戒塔，并且完成本关的邦德瞬间。

原路返回吊车的地方，继续往里走用钥匙打开门，然后到房中坐电梯。下电梯后拉动前面桌子上的开关，打开暗门进入控制大厅。消灭敌人之后，从大厅右侧坐升降梯到楼上，找到开关打开楼下的闸门。接着再原路返回，到楼下的时候会出现一辆装甲车，不过它的射击有死角，只要蹲下它的机枪就完全无法击中了。当它仰起炮台投射炸弹的时候赶紧翻滚闪避开即可。

进入刚打开的闸门，安装好最后一颗炸弹。再原路返回吊车处，再次爬上二楼，进入室内拉下墙壁上的开关打开出口离开，碰到艾娃骑摩托车逃离。邦德开枪射击吊车的挂钩，将艾娃撞了下来，并开车夺走了密码机。接下来，只要在时间限制内脱离隧道便可，路障都可以开火打碎。

第十三章　BORDER



邦德终于逃到了秘密基地，塔蒂娅娜正在焦急地等待着他。然而此时章鱼党的人也杀到了，克里姆的儿子告诉邦德附近有一个码头，但是必须先找到码头钥匙。开车沿路一直走，路上会有敌人的车辆和直升机阻截，必须注意的是道路断裂的地方必须有足够的速度才能飞跃过去。来到道路的尽头，在蓝色光圈处停车，然后沿着右边的小路一路杀过去，在敌人碉堡旁边的小木屋内拿到钥匙，再开车顺原路返回，回到本关开始的地点之后，再从左边的小路来到码头，在码头上找到开关，把汽艇放下，然后邦德和塔蒂娅娜离开了码头。

接下来是一场难度颇大的恶战，塔蒂娅娜驾驶汽艇，邦德操纵机枪和敌人作战，敌人的数量非常之多，整个战斗将持续十几分钟之久。这里没有什么特别的技巧，只能多加练习了。除此之外，之前如果升级了防弹衣会有很大的帮助。最后，摧毁敌人的驱逐舰便可以过关了。

第十四章　OCTOPUS BASE

邦德和塔蒂娅娜安全地逃离了。这天早上两个人在旅馆中休息，邦德正在和M通电话，门铃响了起来。

"一定是服务生，塔蒂娅娜你去开一下门，小费在桌子上。"

然而进来的却是装扮成服务生的罗莎，她举枪指向了邦德："对不起邦德先生，你的戏唱到这里为止了。塔蒂娅娜，把密码机拿过来，我们走。"

然而塔蒂娅娜早已下定决心不再受罗莎的摆布，她假意拿起密码机，却趁罗莎不注意狠狠地给了她一下。邦德趁机扑向了罗莎，经过一番搏斗，这个凶狠的妇人最终丧命在塔蒂娅娜的枪下。

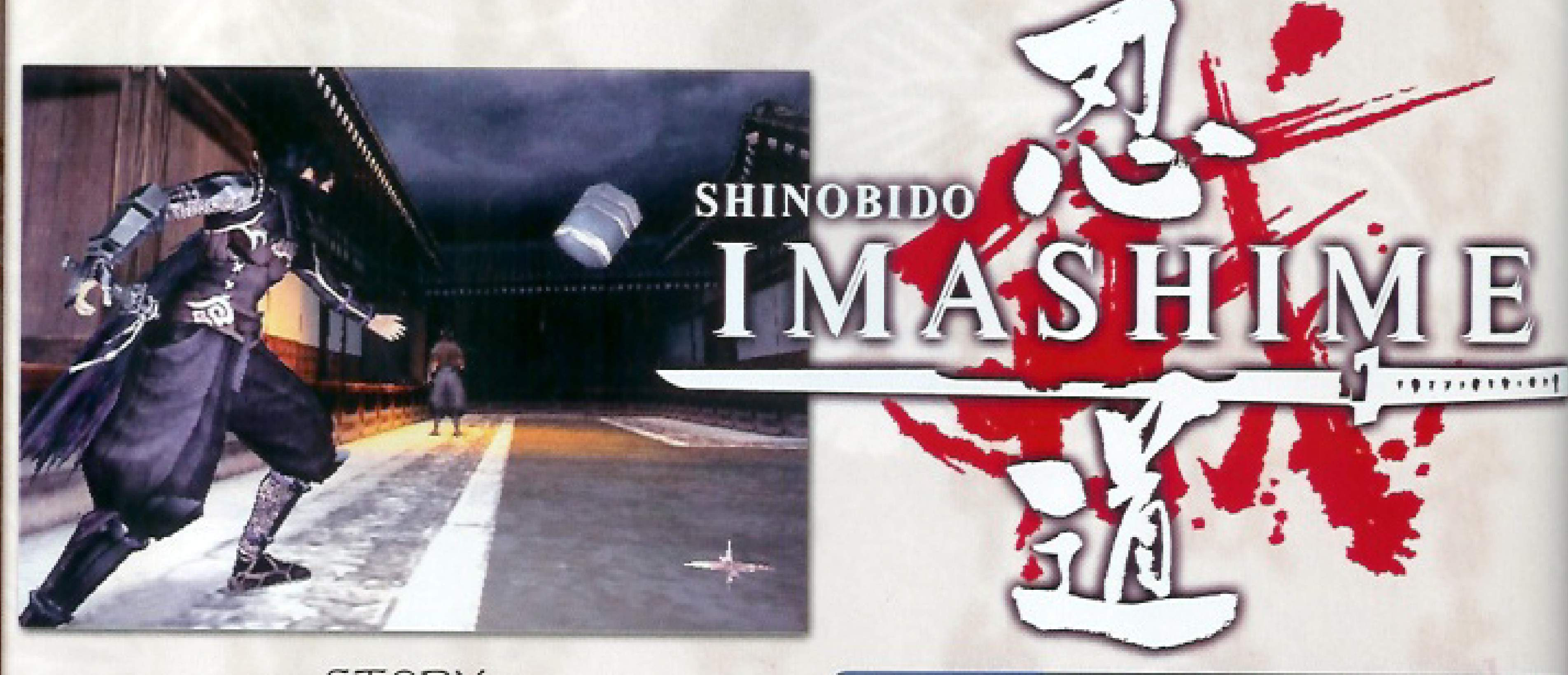
不过故事还没有结束。M告诉邦德，章鱼党窃取了一批核武器，并且以此来敲诈100万英镑，否则就要发射它们。英国政府已经根据追踪信号找到了他们的秘密基地，接下来要和他们算总帐了。

杀入基地后很快可以在路右边看到一个控制室，利用激光手表透过控制室的防弹玻璃击毁开关，打开门进入。在控制室里找到控制台，将外面的缆车升上来。出来消灭敌人之后，乘上缆车向下滑行。两边的平台上会不断出现敌人，及时将他们击毙。等缆车停下来之后，下车进入控制大厅。从有蓝色光点提示的地方使用钩绳到下层，这里左右各有一个台阶，中间是一张门。首先可以从左边的台阶上去，进入房间内拿到一些道具。接下来回到控制大厅进入中间的门，来到一座铁桥。到桥的中部拉动开关，让桥转过来，就能进入导弹仓了。从左边使用钩绳爬上一层，然后到中央的导弹附近，就能从导弹上拆下核弹头。

> ! 在弹头的附近可以看到有一个小房间，打碎房间的玻璃之后放出遥控直升机，从房门的内侧把门炸开，邦德就可以通过旁边的通道进入房间得到一些弹药补给，并且完成本关的邦德瞬间了。

原路返回控制大厅，这次从右边的楼梯上去，沿路一直来到机库。穿上飞行器，艾娃会在机库的另外一头操纵飞机攻击邦德。不过她只是停在原地不动，只能当作活靶了。她放出来的飞弹注意左右闪避即可。消灭她之后到机库的另外一头蓝色光圈处降落。然后顺路来到导弹仓的下层，用钩绳跳到导弹附近，在导弹上装好炸药，再顺着原来的路回到控制大厅。

邦德最后面对的是格兰特，他还没有死。他操纵一个巨型炮台向邦德发起了进攻。不过要打败他非常容易：他会循环使用机关枪、投掷炸弹、放出激光三种攻击方式，但只要躲在两边的墙角就完全不会被他打中。等他发射激光之后会有一个很长时间的空隙，此时用各种武器猛轰中央的控制塔就行了。至于结局？当然是邦德抱得美人归喽！



~STORY~

这是室町幕府的末期了，是的，这是一个即将迎来百年混乱的时代。

随着应仁之乱、文明之乱，日本国内局势相当混乱，足利幕府的权威已经大大降低。各地方守护大名已经开始自立屯兵，准备迎接乱世的到来。

日本全国已经开始多次大规模的下克上运动，武士阶级内部的风气相当不正。

一个诸国争乱的年代就要到来。

但一条家却在这乱世之岚中坐危不乱，依然像和平年代一样统治着宇高多。在这乱世之中显得格外地与众不同。

但这是有原因的。一条家有着让其他大名不敢轻举妄动的力量。

这个力量就是忍者军团中的佼佼者，飞鸟忍者军。

有着一条家与飞鸟忍者的守卫，谁都会认为就算是在这个乱世之中，宇高多也依然可以保有永远的安宁与和平。

但世事总是在变化，快得让人无法接受。

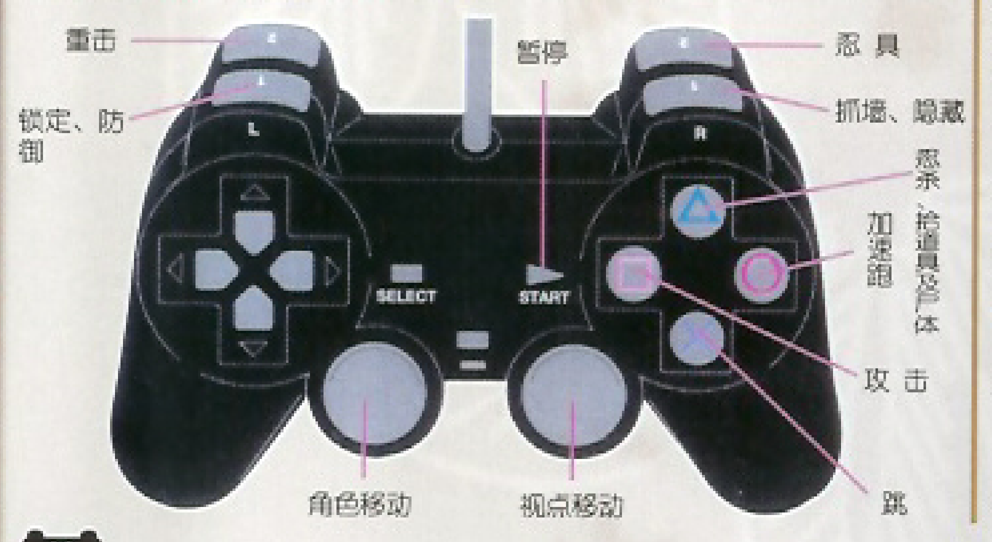
飞鸟忍者军团在一夜之间消失。在不明力量的攻击之下，飞鸟忍者的主力损失殆尽，原本威震全国的忍者军团一下没落了。

已经等待了很久的全国大名终于开始行动了，他们把战乱带到了宇高多。

同时，想要彻底消灭飞鸟忍者的全国忍者军团也来到了这里。

权力者间的政治争霸和忍者军团间血的拼杀交织在一起，使这个秋天的夕阳，显得分外血红。

操作说明



PS2	本刊译名：忍道·戒			
	SPIKE	2005.11.10	7140日元	449Kb
忍术动作	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上推荐

系统特点

调和



忍者一旦找回了调和的记忆的话，就可以来进行秘制调和了。利用这个系统可以制作非常强力的忍具。有了这些的话再强的敌人也不用怕了。

首先要先收集调和的素材，调和的素材可以花钱买来，也可以在游戏的途中捡到。考虑到节约金钱的因素，杀死敌人后取得素材是比较好的办法。

“匠”模式



游戏除了故事模式之外还会有自由模式，这是可以自由地设定任务的一个模式。从任务的内容，到敌人的设置以及舞台的搭配，都可以由你自由地来进行设置。

根据你的想象力，可以创造无数新任务使游戏常玩常新。

此外此模式还将能与即将发售的PSP版“忍道”系列联动。

交代

玩家除了使用主角外还可以使用其他各种人物。随着游戏的进行，可使用的人物也会增加。

里庭改修

隐藏的家会随着游戏的进行，有可能遭到友好度低的大名或忍者军团的袭击。或者是小偷，以及为了道具潜入的蛮族，都时刻威胁着你的生命。

我们只有设置好自己的家，利用强力的陷阱和配置的士兵来与其对抗。

陷阱在防卫战中是一种极为有效的手段，可以快速地击退来犯者。陷阱虽然可以花钱购买，但效果好的陷阱会非常贵，好在有时大名会赏赐给

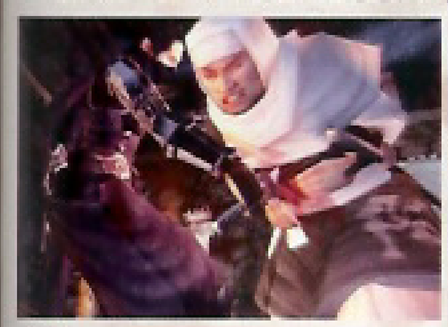
你一些好的陷阱，就用这些来布置自家的里庭吧。

自家的布置不仅是为了美观，同时还为了杀敌，为了保全自己的生命。这就是忍者的生活。

敌人AI

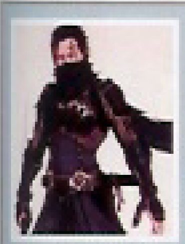
这个游戏里的一般敌人也是不可以轻视的，他们的AI会指挥他们做出很多事。比如经过考虑后进行行动、与同伴联手攻击主角、会招呼其他伙伴前来帮忙、随着游戏的进行敌人的武术和技术也会得到强化。

敌人的AI提高将使游戏的变数更多，必须随时保证紧张的神经。



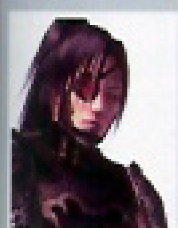


主要出场人物介绍



[鸦之ゴウ]

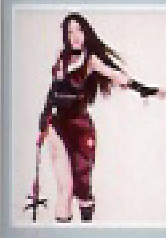
本作的主人公。与黑鹰之ザジ、金丝雀之キヌ是在飞鸟之里一起长大的，同是飞鸟忍者军培养出的优秀忍者。作为忍者他有着优秀的统帅能力，但同时因过于自我中心化，在精神方面还是存有一些缺陷的。在飞鸟之里被袭击灭亡后，他就失去了记忆。



[黑鹰之ザジ]

像ゴウ的兄弟一样，两人从小便一起长大。作为忍者，在实力上要比ゴウ高一些。

虽然2人同是飞鸟忍者培养出来的优秀人材，但他却一直与ゴウ有着矛盾。这理由到底是什么呢……？



[金丝雀之キヌ]

与ゴウ、ザジ一起在竞争中成长，在成长中磨练自己忍术的忍者。同样是飞鸟忍者军里优秀的一员。

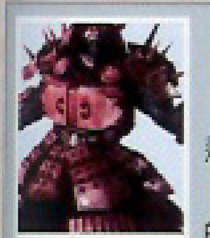
在飞鸟忍者灭亡之后，她一直为了飞鸟的再兴而奔走努力。而对ゴウ她却一直采取着不冷不热的态度。



[蛇蜻蛉·涡虫]

毛伸众忍者军团的头目就是这个蛇蜻蛉涡 u虫。他有着独特的、充满性格的作战指挥方式。

虽然他是从东北而来，但关于他的其他情报就一切不明了。据说是单纯地为了找事做才来到这里的。他是一个很容易激动并陷入争端当中的人。

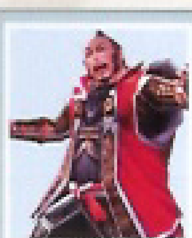


[钢铁战斗军团·胄]

多罗场忍军团是一个在战斗方面经过特殊训练的忍者军团。

他们经常是身批重甲，以重火器为主要武器作战的一个特殊的战斗团体。他们的首领叫做胄。据说是为了让多罗场忍名震天下才不远万里地来到宇高多。

但实际的真实原因呢？没有任何人知道



[双子之扬羽?薄羽]

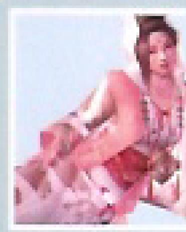
在宇高多的阴暗处活动的，只由女忍者组成的美艳忍者军团，丧巢忍者军。

她们的首领叫扬羽。

她有一个非常难以辨认的双胞胎妹妹，叫薄羽。

她们在听说飞鸟忍者灭亡之后就急忙率领部下来到了这里。

似乎她们与ゴウ之间存有某种关系。



[拥有强大财力的赤目·影虎]

赤目家是与一条家相邻的大名。家主影虎是一个性格豪爽的快意男儿。

在飞鸟忍者灭亡后，开始准备侵攻一条家。依靠与西洋人间的贸易，影虎积累了相当多的资金，兵力也很充裕。在强大财力的支持下，他采取的是不顾牺牲强行突进的战略。

作为君主，他很受部下的敬仰。



[阿无璃他教·真女]

在军事能力方面比一条军和赤目军要稍微差一些。但以一宗教为坚实基础而组成的真女军拥有其他军事力量所不能比拟的团结，因为他们都是“阿无璃他教”的信徒。真女自身也是一个不错的君主，虽然在战略方面比其他军要差一些，但其独特的领导才能使信徒甘愿为她而死。这种强大的向心力，是非常可怕的。

[宇高多领主·一条信辉]

保持宇高多长年安稳的一条家当主。性格与世无争。但在失去飞鸟忍者的保护后，情况就不一样了。一条家成了各大名争相抢占的对象。但在这种环境下，他居然还是在想着和对手和解。在被众多敌人的包围下，一条家的经济陷入了极大的危机。

好在有忠心耿耿的家臣们支持，但这种局面还能维持多久呢？





隐之家

这里是主人公的家，同时也是一个秘密据点。在这里通过各个选项可以进行各种任务的接取以及准备工作。

基本选项

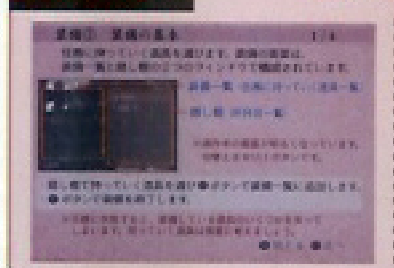
CHECK 1

矢文



任务依赖	接受各种任务的委托
手纸	各势力的来信，以及一些情报的来源
过去评价	各势力对于以前任务的完成评价
助言	一些对游戏有帮助的影象

CHECK 2 隐之棚



任务依赖……接受各种任务的委托
手纸……各势力的来信，以及一些情报的来源
过去评价……各势力对于以前任务的完成评价
助言……一些对游戏有帮助的影象

CHECK 3 床 下

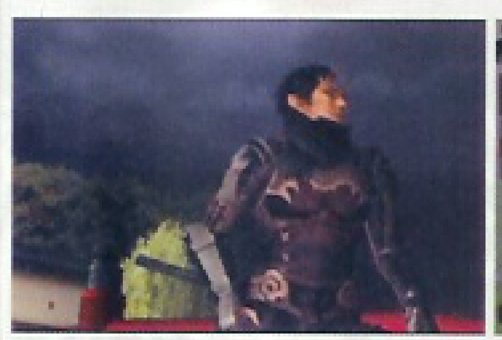
游戏的各种设定都要在这里进行。

CHECK 4 里 庭

修行……在家里进行修行，增强主人公各种能力
改修……自由地进行里庭的改建

CHECK 5 记录帖

状况确认……确认现时主人公的能力值保存SAVE
游戏终了……结束游戏





装 备

基本装备

选择任务中所携带的忍具，在接受任务后，就要根据任务情况的不同来决定带出什么忍具。不过要注意的是一旦任务失败的话，所携带的忍具就会失去一些，还是要慎重。

隐之棚里的素材

这里基本就是一个道具管理站，在这里面的道具会根据一定的分类收纳，很方便就可以进行对各种素材的分类管理。

忍 具

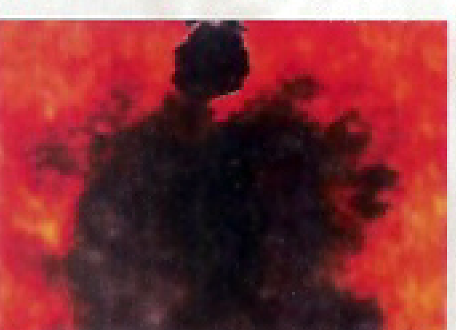


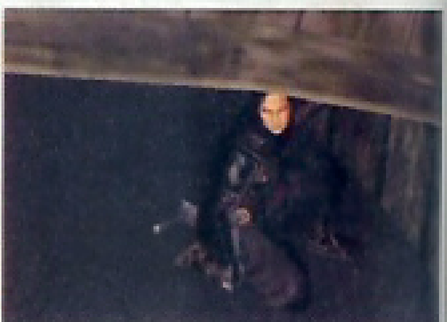
战斗中随时都可以用L2、R2来交替使用的忍具，O则是使用忍具或是设置陷阱，□为表示副菜单，△为解除装备。忍具不仅可以直接攻击敌人起效果，有些陷阱式的忍具则可以配合主角的一些行动来完成高难度的华丽杀阵。具体方式大家可以参看助言影象。

表示副菜单

选定道具后按□为表示副菜单，有些道具，尤其是增加主角能力的药品是必须在这里才能使用的。根据道具种类的不同，会出现一些不同的选项。但基本的选项无非是以下几种：

同种收纳	将同类的道具归类，必须是完全一类的道具才能收纳
分开	将已经分类收纳的道具分开
舍弃	扔掉不要的道具
送给XX	送给大名，根据送的对象及道具种类会有不同的效果，最好要熟知送礼人对物品的喜爱后再送礼。
并替	自定义整理道具。



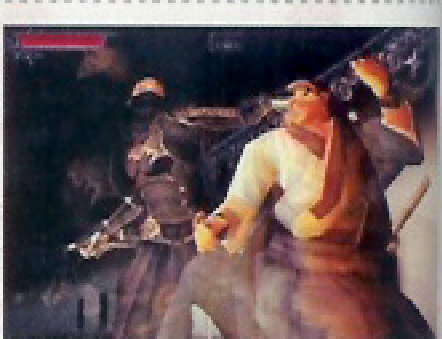


游戏系统



正如前面故事所说，在飞鸟忍者灭亡之后，主角这一票幸存的忍者就成了无家的野鬼。游戏中主角是作为一派单独的忍者力量，在各大名家间的战争中穿梭而求生存。主要的大名家就是前面介绍的三派，每接受一派的委托后好感度（游戏中称为“御速值”）就会增加，当然如果在任务中打击了某一方势力，相应的与其的友好度就会降低。游戏的情节发展比较散，基本上没有什么必须的情节，每章只要满足某势力一定好感度即算完成一章。游戏过程基本都是以执行任务为主，比较散，游戏的主线情节也比较有限，而且情节发展的变数非常大，是非常难以预测的。因此本文将着重讲解系统方面的信息，关于流程则只列出一种能过关的任务执行顺序，不是唯一，而且可能其他路线中还会有某些情节发生，那就等着您去探索了。

任务主体



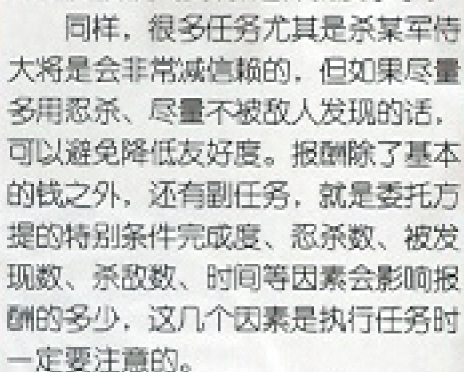
基本上任务类型分为暗杀，输送，盗取，讨伐，到达，诱惑及阻挡入侵等几类。一般向你下达任务的是一条、赤目、贞女这三个军团和蛮族，这四方势力都会有可能委托你做一些任务，但又相互制约，好感度的变化也会随着任务的接受两方而出现变化。比如完成任务后委托方则增加信赖度，而被攻击一方则会降低对你的信赖，除非你全杀敌人灭口或是执行任务时完全没被敌人发现，这样就没事了。



同样，很多任务尤其是杀某军侍大将是会非常减信赖的，但如果尽量多用忍杀、尽量不被敌人发现的话，可以避免降低友好度。报酬除了基本的钱之外，还有副任务，就是委托方提的特别条件完成度、忍杀数、被发现数、杀敌数、时间等因素会影响报酬的多少，这几个因素是执行任务时一定要注意的。



任务中要到各种不同的场景中去进行作战，因此对于场景环境的熟悉程度也是非常重要的。



任务的选择



基本来说是钱多的任务必接，
这种任务一般都会非常困难，需
够做准备。除去钱的因素之外，
三方的势力如何调节也是一个重要
的考虑因素，因为与三军团间的关
系是决定游戏能否顺利进行的关键，
最好还是下点功夫协调，不要让三
方间势力相差太多。特别任务中，
杀某军侍大将将大大减少该方的势力度，而运送武器或是设计图相关的任
务则可大大增加该势力度。

此外任务中一旦出现了重要道具“光之碎片”的信息的话就一定要接！
这样才能入手重要道具，将关系到情节的发展。还有就是与某方亲密度高
到一定程度之后就可以得到送来的一些道具，但千万不要贪恋执行任务，
要不然每章的时间将被拖得非常长，得不偿失。

资料汇总

忍具

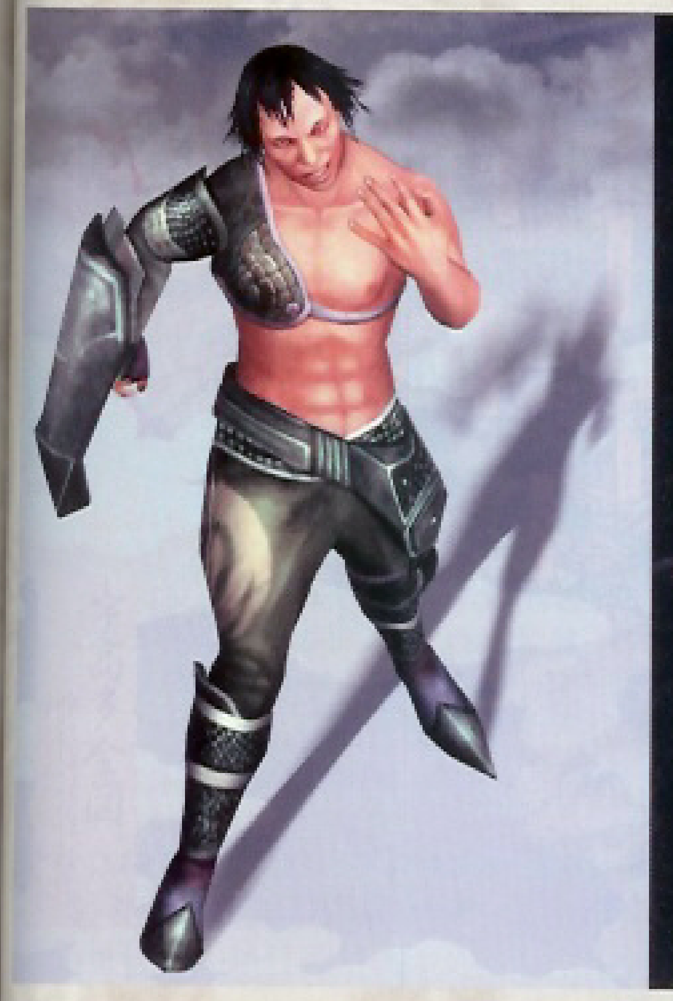
忍具名	价格(文)	關值(-多·相·敗)	备注
地图	200	0·-2·-2	可观看地图
手里剑	80-550	0·-1·-2	99个卖550文
飞鸟手里剑	350-1600	0·-1·-2	50个卖1600文
埋火	110-1600	-1·-1·0	就是地雷，高效炸药
不知埋火	240-3480	-1·-1·0	送给贞女的话御莲值+1
钩锁(丙·乙·甲)	100-2800	0·-1·-2	用于移动的飞爪
カラクリ(トカゲ型)	200-780	0·0·0	4个卖780文
手里剑·改	160-1500	0·-1·-2	99个卖1500文
まきびし	150-1180	-1·-2·-2	设置在地面上的陷阱
迷彩埋火	150-2200	-1·-1·0	比普通的地雷威力要大的多
埋火·究	2000-7600	-1·-1·+2	威力最强的地雷
カラクリ(ひよこ型·魅惑)	300-1180	+1·0·-1	4个卖1180文
カラクリ(トカゲ型·壁歩)	210-820	0·0·0	拥有躲避墙壁阻碍移动的效果
カラクリ(ひよこ型·爆炎)	200-780	+1·+1·-1	一旦有外力接触立刻爆炸
鱼	1000	+1·+1·+1	熊喜欢的食物
にせがね	200-780	0·-3·-3	吸引敌人行动的假钱
忍法·空气飞び	1680	+2·+1·+1	限一次任务中可使用2段跳
忍法？空蝉	5400	+3·+3·+1	体力降为0的时候自动将体力完全恢复
やりくり上手	-	+4·+4·+2	限一次任务中道具可无限使用
忍法·爆炎术	2580	+1·+2·+1	给予全方位敌人一定伤害
忍法·极炎术	-	+4·+4·+2	忍法·爆炎术的强化版
五色米	100	-1·0·0	在容易迷路的路段撒下做路标
きのこ手里剑	-	-1·-1·0	蘑菇手里剑
忍法·影透かし	-	+4·+3·+2	一定时间内不会被敌人发现
达人の了承	-	+4·+4·+2	血祀り杀法的秘传之书
忍法·鼻革命	1280	+1·0·0	可自动发现调和素材的位置

药

命药和力药每章只能吃一次

名称	价格	關值(-多·相·敗)	效果
药	200-2400	0·0·0	送给谁友好都会-1
玉	180-3180	0·0·-1	？？？
武士骗	70-1780	+2·-1·-1	？？？
命药	-	+5·+5·+5	体力最大值增加20
力药	-	+5·+5·+5	攻击力增加20
赤目汁	-	0-·5·0	恢复体力
赤目玉	-	0·-5·0	降低攻击力
阿无璃他の泪	-	0·0·-5	增加速度
阿无璃他の牙	150-1180	0·0·-5	拥有混乱的效果
信辉の气持ち	-	-5·0·0	恢复异常状态
信辉の思い	-	-5·0·0	拥有混乱的效果
宇高多の露	-	0·0·0	恢复异常状态
宇高多の雾	-	0·0·0	降低攻击力
多罗场炮	-	0·-1·-1	在多罗场使用的玉
大多罗场炮	-	+1·+1·+1	可高价卖出
牛车炮	-	0·-1·-1	可高价卖出

忍具将在游戏起到非常重要的作用，是执行任务所必不可少的装备。其他种种素材可以在游戏中的一些任务中采集到，或是杀死某些敌人后得到，在游戏过程中一定要注意收集。





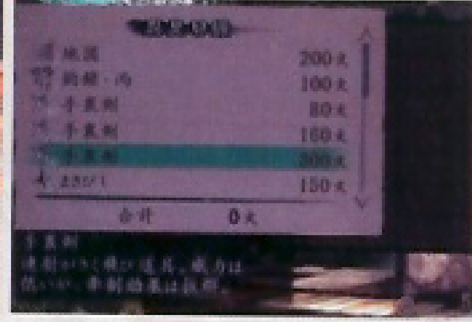
其他类物品

名称	价格	调值(-条·甜·敗)	效果地图
お金	–	−1·0·0	可扔出诱敌
牛车男	–	+1·−1·−1	男人的恋爱故事
汉字を覚える	–	+2·−1·−1	学习汉字的书物
斩りたい忍び	–	+1·+1·+1	忍术指南的书物
文の上达	–	−1·−1·−2	例文集
武士物语(上·下)	–	+1·+1·+1	作为礼物有特效
新·武士物语	–	+1·+1·−1	新出的书物
真·武士物语	–	+8·+7·+3	关于主人公的谜之书
武士と女	150−1180	+1·+1·+1	骗取忍眼泪的书物
世界の武士	–	+4·+4·+1	描述全世界武士的书物

素 材

名称	价格	调值(-条·甜·敗)	效果
きのこ	400	0·−1·0	可作为道具使用
空の玉	140−1600	−1·−1·−2	放调和药的容器
空き瓶	1800−2100	−1·−1·−2	放调和药的容器
武士骗し	60−680	−1·−1·−2	???
特化きのこ	1800	0·0·+1	增加壶中最强的成分
博打きのこ	1200	0·0·+1	5值的成分大幅度增加
阿修罗きのこ	–	+1·+1·+1	拥有3值的效果
草	400	0·−1·0	调和素材
入替草	–	0·−1·+1	改变壶内的成分值
菩萨草	–	+1·+1·+1	拥有3值的效果
起凄草	–	+1·+1·+1	拥有5值的效果
均等草	900	0·−1·+1	均和壶内所有成分
勿忘草	–	+1·+1·+1	拥有2值的效果
猫爪草	–	+1·+1·+1	拥有4值的效果
ヤモリ	600	0·−1·0	调和素材
タカラヤモリ	2000	0·−1·0	增强一个调和抽出结果的效力
まきびそ	–	+1·+1·+1	有爆炸效果
シュリケソ	–	+1·+1·+1	增加攻击力
○○○の证	–	+20·+20·+20	恢复体力





追加素材

■名称 ■效果

博打きのこ(草芥)……相应成分增加

特化きのこ(草芥)……最大成分增加及其他全部成分减少

入替草……成分值交换

均等草……成分值完全均等

タカラヤモリ……调和的有效成分增加

药液成分效果

壶里的药液会有5种味道成分，根据其成分的不同变化，可以实现各种不同的效果。这里列举的是药理层次上每种成分可以起到的效果，在游戏中的调和则需要根据实际情况而定。

味道	甘味	辛味	酸味	苦味	旨味
+	治愈	增强	疾风	扩大	回复
−	混乱	衰弱	气绝	忘却	火药

攻击Combo

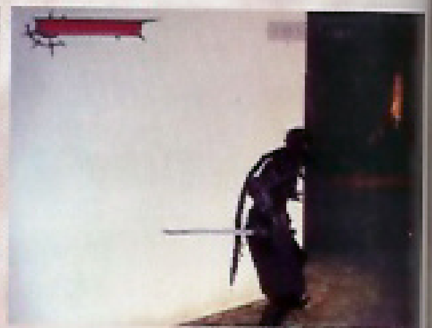
技	ボタン入力	内容
飞鸟烈风	□、→(敌方向)+□	通常攻击+回旋斩
飞鸟连刷·鸟	□、□、□	刀攻击2次后+踢
飞鸟连刷·严灵	□、□、→(敌方向)+□	2次连续攻击+1次强力攻击
かまいたち	冲刺中□	小跳跃后发动的攻击
石切	下蹲种□	从下而上的强烈一斩
踢り	敌人倒地中□	倒地的追加攻击
鸟鹊	跳跃中□	要先用L1锁定攻击对象后再效
挂け	R1+△	特殊的投技
石榴割り	壁接地的瞬间或墙上冲刺中□	空中大回旋攻击

敌人能力

普通敌人	体力	攻击力
武士	45	5
弓武士	35	7
火枪武士	70	7
夜巢忍者	69	7
多罗场忍者	120	7
毛伸忍者	64	7
蛮族	60	7
商人	100	7
牛车	300	0
熊	480	13
用心棒	82	9
侍大将	250	120
蛮族兄	320	12

Boss	体力	攻击力
扬羽·薄羽	120	10
蛇蜻蛉	144	11
涡虫	220	12
胃	255	9
ザジ	150	8
一条信辉	300	11
赤目影虎	310	40
贞女	290	9

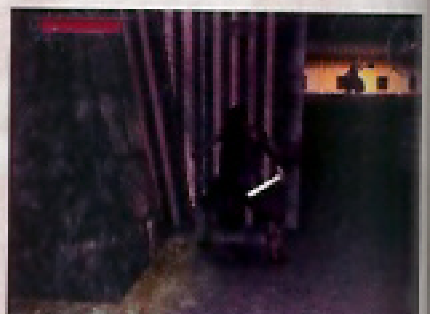




通关隐藏要素

游戏实际的流程并不是很长，但如果真想获得作品的全部乐趣的话，必须打穿多次才可以，每完成一次游戏都会出现一些不同的新要素，只有全部将这些要素打出来，你才能体会到忍道的真正乐趣。

一周目



▶继承一周目通关时所获得的道具和家里的改造；

▶直接可以调和；

▶直接可以使用身代(金丝雀)出战；

▶剧场模式开启，可观看已获得的CG；

▶可以将任务中能搬走的东西搬回家，直接可以在里庭中设置为机关；

▶将杀死的人扛回家后，就可以得到此人物的形象，在后面的任务中可以用此人物出战也就是变身（在家中大菜单环境下按住L2+R2后出现人物选择图标）。

二周目

▶要在“难”难度下通关并进入隐藏结局（出现条件：主角变熊之前与大名的信赖度都要保持在41以上，直到出现三家和解共同对付我无乱的情



…后，得到：

1.鸦的隐藏服装（执行任务时按住L1+R1再按START）

2.金丝雀的隐藏服装（选择“身代”选项后，按住L2+R2再按START）

▶困难难度通关后，得到超困难难度

▶完成隐藏结局出现的条件后通关，得到里忍道难度

三周目

获得以上所说的全部要素和以及25个人物形象，可以在战斗中自由使用一些游戏中的小技巧。

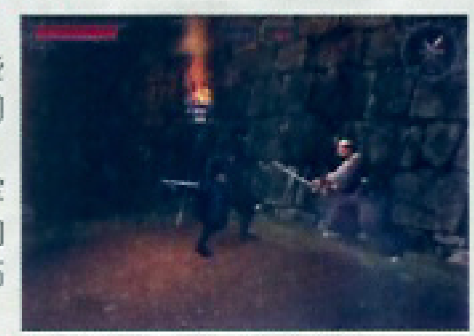
▶指令秘技（在游戏中暂停后输入以下指令）

1.装死：按住L1+R1，↓↑→←↓↑ □

2.消费除地雷之外的忍具来恢复体力：按住L1+L2，↑↓↑↓←→ □

3.体力全恢复：按住L2+R2，↓↑→←↓↑ □

药材与势力



游戏中的药材可以合成为毒药、麻药、火药等多种珍贵物品，有这些道具后可以送给各军团。过一段时间后他们就会开发出新的武器和装备，互惠互利。只是要注意的是这3个军团也会装备这些新武器，所以与他们为敌的时候就要多多小心，以免搬石头砸了自己的脚。

游戏不仅自由度很高，而且这些秘籍也将会给游戏增色不少。这样看来游戏除了流程比较短，主线剧情不是很明朗之外，还是一款近期忍者游戏中非常拔尖的作品，值得尝试。

章节流程

因前面提过的原因，这款游戏的自由度非常高，所以基本上是没有一定的破关之道，这里列举的也只是多种过关方式中的其中一种，而且这里的任务方向也是偏重一条家，属于比较常规的打法。其他一些打法就要看大家自己对这个游戏的研究了，相信除了隐藏结局的达成方法我们还是要告诉大家的。

第1章

1 完成一开始的任务之后回家熟悉系统，整理装备

2 开始以一条的任务为主要线路，但也要注意三方的势力关系

3 如此接一段时间的任务的话就会出现光石的情报了

4 再继续进行系列任务的话就能够在任务中得到第2个光石与一条的友好度达到65时发生剧情

5 与一条的友好度达到90时发生关于第三块光石的情报的情节，如此再继续进行一系列任务的话就能够在任务中得到第3个光石

6 得到第3个光石之后就进入【第2章】



第2章

1 赤目より米を拜借（会出现与サジ的剧情）

2 强敌に挑め

3 赤目影虎を成败せよ

4 不贞の商人明石屋（任务结束后会出现光石的情报）

5 光る石を探せ（キヌ登场，情节中会引发与宵的战斗，胜利后得到第4块光石）

6 回到隐家之后出现新的调和

7 饥える赤目势强夺

8 赤目势饥饿からの解放（完成任务后赤目方任务会增加“隐し持つ石”）

9 赤目が隐し持つ石（完成任务后得到第5个光石）

10 食料输送（发生关于キヌ的剧情）

11 强敌（与蛇蜻・涡虫战斗，胜利后救出キヌ并得到第6个光石，从此开始就可以使用キヌ了）

12 カブトからの果たし状（发生第2章的大剧情）

13 进入【第3章】



第3章

1 饥える赤目侍大将（剧情中扬羽・薄羽会伪装成キヌ）

2 そなたとわたしだけの秘密（发生剧情，涡虫参拜蛇蜻的墓）

3 赤目より米を拜借（剧情中引发与サジ的战斗）

4 米问屋の逃亡を手引き

5 えろ赤目势强袭（追加任务：一条の宝）

6 一条の宝（得到第7个光石）

7 赤目より米を拜借

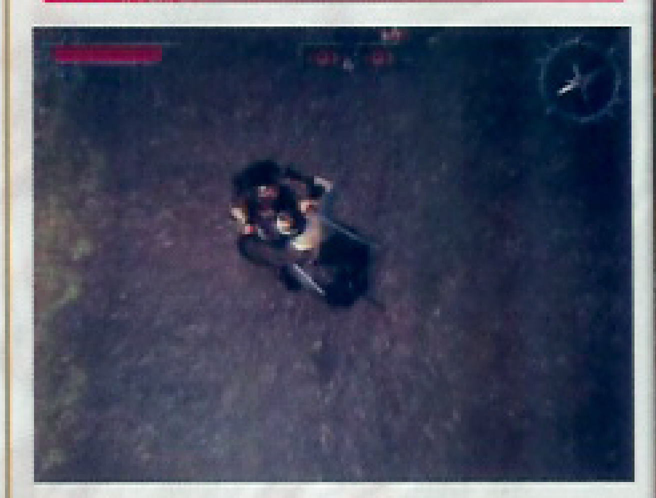
8 饥える赤目侍大将

9 枪设计图取引（追加任务：鱼の眼）

10 鱼の眼（发生变熊的剧情）

11 おぬし肉体を回收（发生第3章的大剧情）

12 进入【第4章】



第4章

1 食料输送

2 不贞の商人高岛屋（任务后发生与サジ的对话情节）

3 饥える赤目侍大将

4 食料事情

5 不贞の商人松喜屋

6 强敌に挑め

7 商人越后屋暗杀

8 カブトからの果たし状

9 强敌に挑め

10 决斗

11 在隐之家发生剧情，ザジ成为同伴

12 蛮族胎儿

13 我无乱退治（发生最终战斗，要与青和我无乱进行连续战斗）

14 ENDING，按照以上路线的情节发展将进入一条出家的ENDING



变身情报

玩家在游戏中可使用的全部人物形象，共33种。

鸦のゴウ	金丝雀のキヌ	黑鹰のザジ
青	薄羽	扬羽
涡虫	蛇蜻蛉	我无乱
熊	一条1	一条2
贞女1	贞女2	赤目
姬	赤目武士	一条武士
贞女武士	赤目大将	一条大将
贞女大将	丧巢忍者	多罗场忍者
毛伸忍者	町娘1	町娘2
商人1	商人2	商人3
迁きり	蛮族	蛮族兄

游戏初期任务一览



任务是构成这个游戏主体的重要要素，在执行任务之前一定要仔细确认任务的具体情况。这里把游戏初期，也主要是第一章的主要任务条件列举一下，方便大家初期游戏的进行。

力を借りたい	
种类	输送
难易度	1
目的地	根岸馆
敌军	贞女军
成功条件	成功输送文箱
失败条件	文箱丢失
特别要求	—
基本报酬	151文

商人中村屋暗杀	
种类	暗杀
难易度	2
目的地	本町下屋敷
敌军	贞女军
成功条件	杀死商人
失败条件	—
特别要求	—
基本报酬	246文







兵の目を盗み、きのこ采集	
种类	收集
难易度	1
目的地	鱼人街
敌军	—
成功条件	收集5个治疗きのこ
失败条件	—
特别要求	尽量多地收集
基本报酬	124文

敌军に悟られず运ぶべし	
种类	输送
难易度	1
目的地	ダンダラ山
敌军	—
成功条件	成功输送文箱
失败条件	文箱丢失
特别要求	不要让任何人发现你
基本报酬	96文



敌军势を叩く笔	
种类	输送
难易度	1
目的地	六道の谷
敌军	贞女军
成功条件	成功输送文箱
失败条件	文箱丢失
特别要求	—
基本报酬	187文

町と蛮族	
种类	全灭
难易度	2
目的地	鱼人街
敌军	蛮族
成功条件	蛮族全灭
失败条件	—
特别要求	战斗时尽量降低损伤
基本报酬	183文

金刚关に光る石あり	
种类	盗窃
难易度	6
目的地	金刚关
敌军	赤目军
成功条件	成功偷到宝箱后脱出
失败条件	宝箱丢失
特别要求	—
基本报酬	6111文

弓设计图强夺计划	
种类	强夺
难易度	9
目的地	ダンダラ山
敌军	贞女军
成功条件	抢到弓设计图后脱出
失败条件	弓设计图抢夺失败
特别要求	—
基本报酬	667文

返却希望	
种类	盗窃
难易度	2
目的地	根岸馆
敌军	赤目军
成功条件	成功偷走文箱后撤退
失败条件	文箱偷窃失败
特别要求	尽量不要杀任何人
基本报酬	549文

贞女军侍大将男鹿康卫征讨	
种类	暗杀
难易度	8
目的地	木阿弥岩
敌军	贞女军
成功条件	敌指定侍大将杀害
失败条件	—
特别要求	—
基本报酬	678文

まずは赤目势を探られたし	
种类	侦察
难易度	1
目的地	千轩町
敌军	赤目军
成功条件	成功偷走文箱后撤退
失败条件	—
特别要求	尽量不要杀任何人
基本报酬	69文

□文责/无无



2006年杂志超市开张

因为不到共产主义，因为不是慈善团体
所以只能各取所需，按钱分配。



电子游戏软件
订阅06年（1—24期）VOL.172～195　170元
原价235.2元　节省65.2元

电子天下·掌机迷
订阅06年（1—24期）VOL.47～70　170元
原价235.2元　节省65.2元

电玩新势力
订阅06年（1—12期）VOL.51～62　90元
原价117.6元　节省27.6元



动感新势力
订阅06年（1—12期）VOL.35～46　90元
原价117.6元　节省27.6元

SO COOL（搜酷）
订阅06年（1—12期）NO.3～14　140元
原价180元　节省40元

TOYS（酷玩意）
订阅06年（1—6期）VOL.3～8　50元
原价58.6元　节省8.8元

订阅须知：

1、以上杂志也可以半年订阅，订阅价格减半。如SO COOL全年订阅140元，半年订阅则为70元。
2、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
3、订阅杂志总计达到12期以上者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员。邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物享受9折优惠（特价商品除外）。
4、凡2005年VIP会员续订2006年总计12期以上杂志的读者，将成为次世代联盟的白金会员，邮购次世代动漫周边及出版物可享受88折优惠（特价商品除外）。
5、原2005年VIP会员至2005年12月31日自动失效。
6、2006年VIP会员自2006年1月1日起生效。
7、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。

订阅截止日期：2005年11月30日。

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010—64472177　010—64472180



每年一度的美版动作游戏《拉切特》在上个月已经和大家见面了，本刊的"电玩铁板烧"亦已刊登，由于版面有限，大量详细的游戏研究在本期登出。希望大家在玩过《生化4》和《灵魂能力3》之后，也试一试这个爽快感十足的好游戏。

PS2	本刊译名：拉切特·死锁			
动作冒险	SCEA	2005.10.25	39.82美元	399KB
	DVD-ROM	美版	1-8人	13岁以上

战场生存基本常识

游戏中最基本的操作

分配给拉切特的两个机器人同伴可不只是在作战时助攻的帮手哦。在游戏中许多关卡都必须依靠同伴才能完成。

A 开锁

在一些有球型电子锁的地方，只要输入十字键中的右键，即可操作助手打开门锁。一般地，当它们开锁的时候，敌人会发动袭击。这时候你必须保护助手不受敌人的伤害。



B 爆破

在一些任务中，玩家必须将一些目标炸毁。走到图示中有炸药标记的地方按右键，助手就会在指定地点安放炸药。和开锁一样，玩家需要在安放炸药时保护助手。



C 开启螺栓

游戏中一些机关是要通过转动螺栓来开启的。在螺栓附近按右键，助手就会自动上前去转动螺栓。这时候只要保护好它们的安全就可以了。如果助手倒下，就要立刻修复。



D 护卫

当助手的能力得到提升的时候，就可以使用护卫功能了。在一名助手执行任务时，另外一个助手会在一边用电子屏障保护它。在敌人多而且火力猛的情况下，这种指令很实用。



E EMP干扰

有一些强大的敌人，其外围有电磁防护，一般攻击对它们是无效的。这时候不要蛮干，按下十字键的左键，让助手使用干扰手榴弹将防护层破坏，并使敌人陷入瘫痪状态。



F 体力回复

当助手遭受猛烈攻击后会陷入战斗不能的状态。这时候必须按十字键中的下键，使助手恢复活动能力。如果助手被敌人击破，必须立刻给它们回复，否则后果不堪设想。



G 能量释放攻击

当拉切特和助手消灭一定数量的敌人之后，他们的能量槽会攒满。这时候如果遇到强敌或者大量杂兵的话，只要按十字键中的上键，就可以释放积攒的能量，将敌人通通秒杀。



H 踏板和悬挂

在游戏中，拉切特需要通过利用一些设施才能到达要求的地点。踏板在动作游戏里很常见，我们应该很熟悉了；而要使用悬挂的话则需要在空中按○键，到达指定的地点！



速滑轨道

经常玩滑板游戏或者街头涂鸦的朋友应该不会陌生。拉切特在轨道上以滑旱冰的方式前进，而且在这个过程中还要消灭敌人，真是有够拉风啊！注意更换轨道的时候要注意，万一掉下去的话，英雄形象可就不保了。

Point



Dreadzone Station挑战攻略

在宇宙竞技场中，拉切特除了要往返于各个星球完成任务之外，还要不时返回Dreadzone Station接受晋级挑战。在打破一些挑战之后，拉切特就会面对强大的星际斗士（Exterminator），打败他们之后就可以获得升级，获得新的装备，但这不是最后的目的。

Advanced Qualifier

这是拉切特在Dreadzone的第一战，主要是对付一些敌人，最后到达终点即可。路上的小杂兵用近身肉搏的方式处理，把弹药节省下来对付比较厉害的敌人。有一些个头较高的敌人擅长格斗，不要接近，在远距离把他们击破。消灭一部分敌人后，原来被隔断的地方出现浮桥。但是这些踏板之间有空隙，不要掉下去，还是用跳跃的方式通过比较好，一路走下去看到一个螺钉，按□键配合左摇杆把它拧上。（此时助手还不能拧螺钉）最后来到一个机炮跟前，用EMP干扰破坏掉它的防护罩，然后将其击破，任务就完成了。



Grist for the Mill
The Big Sleep

这两场战斗是典型的斗技场之战。拉切特必须在有限的空间里顶住敌人的轮番进攻。如果手中的武器有够厉害的话，可以在敌人飞船往下放杂兵的时候连飞船一起干掉，这样省得一个个收拾敌人。注意子弹的补充，在敌人新一批攻势开始之前要确保同伴的体力，一旦有同伴倒下立即按下键回复。依照各关难度的不同，敌人的攻击有5-8波，消灭最后一批敌人之后就完成任务了。



Manic Speed Demon

和前两场战斗差不多的车轮战，只不过这次的敌人是无限出现的，而任务时间则限定在90秒之内。如果选择了较高难度的话，就必须注意自己体力的维持。好在敌人被消灭后会不断出现补充体能和弹药的道具，只要把这些东西一个个收集起来就没有什么问题。当强敌出现时，必须积极跑动，不断切换视角，在周旋中把它们消灭。



The Tower of Power
Climb The Tower of Power

"力量之塔"是令许多挑战者闻风丧胆的关卡。不只是因为里面敌人众多，更因为其中的"浮桥"难度颇高。在Climb The Tower of Power这一关里，一些浮桥的踏板会自动翻转。玩家必须看准机会跳跃。这里的诀窍在于确认空中那些不会翻动的踏板，以这些踏板作为垫脚，然后抓住时机跳上去。另外一些踏板在踩到之后会陷落，所以一旦在上面落脚，就必须立即起跳，否则就会前功尽弃。这是考验各位玩家耐心的一关。



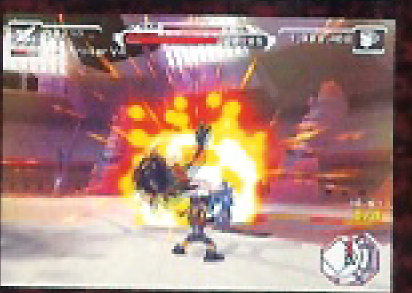
Perfect Chrome Finish
Close and Personal

仍然是斗技场式的连续作战。后一场战斗的不同之处在于玩家不能使用任何射击武器，只能用扳手和敌人肉搏。此时的敌人也是以小跳虫为主，大家可以在射击之余享受一把"宇宙无双"的滋味。注意，除了一击必杀的小虫之外，还有不少会使枪的敌人偷袭你。所以大家需要在躲避子弹的同时接近这些敌人，把他们逐个扑杀。（没办法，手里没枪……）只要注意保存体力，这一关就没有什么大的困难。



Static Deathtrap

这一次玩家不能自由选择武器，在5个回合之内，只能使用地雷抛射器和扳手来应付。好在地雷抛射器的弹药会慢慢地自动补充，所以只要别一次把子弹都打完就没有什么大的麻烦。继续沿用以前的战术，对近处的跳虫采取肉搏战术，把弹药省下来打击那些皮厚的家伙。有一种敌人会释放倒刺，一定要及早消灭。此外在第三回合前后，会有3-4个激光发射器掉到场地中，先打烂这些危机大又不会动的东西比较安全。



Marathon

拉切特脖子上的死亡项圈在沃克斯的操纵下开始倒计时。如果4分钟之内不能完成目标的话，观众们今晚就会吃到烤野猫了。（汗……）所以在这个关卡，玩家需要做的只有一件事：往前冲。路上不时出现障碍，只要把那些牵动机关的螺钉拧紧就可以通过。注意保护助手的安全。



Reactor Battle

对角斗士Reactor的Boss战。这个家伙体形巨大而笨重，主要攻击方式是激光。他在攻击的时候一般不会移动，只要绕到他打不到的地方狠命攻击，就可以有效地削弱他的体力。应该以边移动边打击为主，凭借着拉切特身体灵活的优势，要打败这个大块头并非难事。



Zombie Attack



机械僵尸像潮水一般从四面八方涌出来，我们需要做的只是打退他们的攻击而已，限制时间在2分12秒左右。拉切特一开始没有射击武器，但是这些武器可以从场地的四周获得，一般都是些重型军火，打完之后再去拿新的即可。另外还会有不少地雷掉到场地中，可以利用它们来消灭这些僵尸。玩家需要不停在场地中跑动，寻找相对安全的场所，避免腹背受敌。注意有一些会射击的家伙混在僵尸群里，要先收拾它们。争取在有限的时间内尽可能多地消灭敌人。

Heavy Metal



本斗技场的敌人全是身高体壮，血多皮厚的家伙，平时就很难对付，这次它们扎堆出现，想挺过去并不容易。（要不然也对不起“重金属”这个关卡的名字呀。）总共有6个回合，要注意拿斧子的家伙和浮在空中的螃蟹壳一样的怪物。此外场地内有15个电柱，操纵助手用EMP把它们都点亮之后可以获得额外的Skill Points。一般来说，在这种群殴的场地里，只要躲得快，打得准，就可以保存自己，消灭敌人。如果大家的武器还不够厉害，可以在这些关卡中磨练等级，挣取金钱和武器经验值。在达到一定级别之后，可以对武器进行改造，达到更好的效果。

Endzone



本作中少见的防御型关卡。其基本原理和《真三国无双3猛将传》中张飞那一关相似。玩家必须拦截住所有来犯的敌人，不能让一个杂兵来到底线。关卡的防御值是100，只要有一个小跳虫趴在底线上，防御指数就会急剧下降。如果有3个以上……就请玩家们节哀顺变吧。所以本关的重点在于——不放过一个敌人。虽然敌兵以小跳虫为主，但是也会出现较强的家伙干扰。所以还是节省点子弹吧，要不然到最后十几秒的时候弹尽粮绝可就糟了。可以用扳手将近处的小跳虫尽力扑杀，对那些强敌则需要在远处用武器消灭，不要让他们靠近。当小虫到达底线，开始破坏的时候，必须立刻将其消灭，否则几秒钟之后你的辛苦就白费了。虽然本关制限只有短短的2分多钟，但是真玩起来就跟2个小时一样长……如果各位对自己的防守能力没有信心，可以选择双人模式来打过这一关。

Murphy’s Law



这一次和众多敌人对抗时，玩家将不能使用搏击的扳手，而6个回合中每回合的武器都是指定的，不能更换，这些武器依次分别是：重炮、链锤、地雷抛射器、霰弹枪、火箭筒和机枪。只要掌握好这些武器的属性，就可以轻松对付来犯之敌。可以采取先行击破敌运兵船的策略以降低关卡的难度。本关后期出现的蝎子、蟹壳怪和斧头兵的攻击力较高，注意躲避就可以了。一般来说，只要能够躲避得当，这一关就十分容易，适合各位缺钱的玩家在这里练级和挣钱。

Air Drop



敌人和炸弹像雨点一样从天而降，大家在打击敌人的同时，还需要注意躲避炸弹的袭击。好在炸弹落地之前，地板上都会出现一个很大的记号，只要躲开就没问题了。不过炸弹也有一个好处：敌人会连同主人公一起被炸到（这叫什么好处啊……）。而且……敌人的智商是很低的，只要你躲得远一点就没什么问题了。当然了，大部分敌人还是需要你亲手去消灭的。

Eviscerator Battle



Eviscerator和刚才的Reactor完全不同，它行动迅速，远近攻击力均超强，之前的“绕圈拖延战术”不能通用。不过它用激光扫射的时候，身体正下方形成空档，站在他的底下狂轰他的屁股可以取得意外的效果。另外需要注意的是它会不时召唤出一群擅长近战的手下来纠缠你，所以大家在补充弹药的同时还得将它们击破。用霰弹对付杂兵，用机枪对付Boss，要一直坚持到最后才可以取得胜利。

Higher Ground



这是本作中最考验大家动作水平的一关。踏板、悬挂、轨道这三大动作要素在这一关得到了最全面、最华丽、最BT的体现。玩家必须在熟练掌握全部动作的前提下挑战此关卡。掌握各地点机关变动的规律和时间差是最重要的。本关最难的地方有3个：一是不同的踏板组成的方阵，必须认清其中的固定踏板，将其作为垫脚，才能顺利通过。二是在本关中盘，一个悬挂接一个翻动的踏板，一定要在踏板反扣的时候起跳，才能在它正面向上的时候落在上面，随即立刻跳到下一个踏板上。第三个在后面的轨道上，玩家需要不停变换轨道，最后在最右边的轨道起跳，



然后接一个空中悬挂再降到另外一根轨道上。这真是究级考验诸位玩家动作水平和耐心的一关。稍不注意就会前功尽弃，笔者有几次好不容易快打到最后，一不小心就失败了，气得狂摔手柄。如果大家能够成功克服这几处困难的话，那么各位的水平已经很优秀了。

The Corkscrew



本关除了清除杂兵外，就是单纯的轨道速滑了。玩家需要射击一些球状物体，把轨道放下来；然后才能前进。注意那些球有三种颜色，绿色表示已经启动，黄色表示即将启动，红色表示不能启动。玩家首先要射那些黄色的球体，把它们变成绿色之后，另外一些红色的球就会变黄。把所有的球体都变成绿色之后就可以登上轨道前进了。另外注意弹药的数量，留一部分对付捣乱的敌人。

Swarmer Surprise Accelerator



又是一对多的斗技场之战，这两场战斗的条件不同。第一场战斗中只能用火箭筒（弹药无限）抵制敌人的数轮进攻（全部是跳虫），而第二场的条件则是在2分半之内杀敌135人。对于前一场战斗，只要把火箭筒对着敌人密集的地面狂轰就可以通过（火箭筒轰击地面居然对自己没有伤害，真是不可思议）而后面一场就要看大家的速度了，一般来说，抓紧一点时间就没有问题。击破敌人的飞船等于打败10人，所以见到飞船以后用重火力攻击是个不错的选择。

Ace Hardlight Battle



终于要和斗技场中最强的战士一决生死了。与其说这个家伙是“最强战士”，倒不如说他是“最赖皮战士”比较恰当。他的主要攻击方式比前面几位战士高明不到哪里去，主要靠着分身术和利用防护罩抵御攻击+补充体力这两个无赖招式对抗主人公，所以和他硬打是占不到什么便宜的。要战胜他，关键就是他放出分身的时候，用霰弹猛扫，真身马上就露出马脚。随后用机枪狠命地招呼他，场地上有的是弹药和加血，只要和他耗下去就OK了。

Dynamite Baseball Less is More



想不到斗技场里最后的两项挑战仍然是毫无新意的群P战。在Dynamite Baseball中，敌人的数量相对更多了，而且会爆炸的物体多了不少，打的时候注意不要出现意外伤害问题就不大；而后面的Less is More则要求拉切特孤身作战，基本上以前遇到的强敌都会出现。在没有助手的不利情况下为自己开拓一条生路吧。

最终决战

当拉切特完成了全部关卡，并且从Ghost Station中成功脱出之后，就可以到达斗技场的控制层找幕后元凶——电视台老板沃克斯算账。但是他在斗技场里的每个人（包括节目主持人）脖子上都安装了爆炸项圈，假如拉切特不能在规定时间内破坏4个自爆装置，整个斗技场和里面所有人的性命就全完了。在完成最后的任务之后，拉切特终于和驾驶飞船的沃克斯交手，他会放出自爆跳虫和其他杂兵来干扰主人公的行动，掌握好时机，利用不时出现的弹药补给把他打下来吧。这之后的结局画面可是很精彩的哦。

轻松获得大量金钱和武器经验值

首先要拥有武器Dual Vipers， 然后将其升级为Dual Raptors。给武器附加Jackpot mod（最好有2个）以及Shock mod功能， 然后在Battledome中挑战Endzone Challenge关卡。在那里反复使用Raptors攻击敌人。一回合下来最多可以拿到600万Bolts作为奖励。另外这也是一个给武器磨级的好关卡。给武器附加上Exp Mods功能（这之前要先把武器改造到Mega级），在这一关卡中可以得到大量经验值。不断重复即可将武器的经验值提到最高。

全Skill Points获得条件

在游戏中，玩家需要完成一定的要求才能活获得Skill Points，下面是这些Skill的全部获得条件，其中有一些确实很苛刻。

●Skill名称	●获得条件
Skilful	在任务Grist for the Mill中，使用相同武器连续消灭10名敌人
Fiver	在任务Grist for the Mill中，在不受伤的情况下连续消灭5名敌人
Get Some Balls	在15秒之内消灭5个球形带利刃的敌人
Ankle Biters	在10秒之内消灭10个跳虫
The Protectors	用Magma Cannon在20秒内干掉5个Tremors
Eagle Eye	以75%以上的命中率完成任一关卡
Can't touch This	在不受伤的情况下完成任一关卡
Speedy	在60秒之内完成Manic Speed Demon这一关卡
Dead Again	在任务Zombie Attack中消灭50个以上机械僵尸
The Bomb	击破15门火炮
Five in One	一枪同时消灭5个跳虫
Two in One	Fusion Rifle一枪消灭两个敌人
Reactionary	在30秒之内击败Reactor
Eviscerator Raider	只使用Flail击败Eviscerator
Ace in the Hole	在不受伤的情况下击败Ace Hardlight

收集全部的隐藏服装

●服装名称	●收集条件
Avenger	完成“Avenger Tournament”关卡
Crusader	完成“Crusader Tournament”关卡
Vindicator	完成“Vindicator Tournament”关卡
Liberator	完成“Liberator Tournament”关卡
King Claude	收集30个Glamour Star
Vernon	收集30个Glamour Star
Land shark	收集35个Glamour Star
Squidzor	收集40个Glamour Star
Kid Nova	收集45个Glamour Star
W3RM	收集55个Glamour Star
Star shield	收集60个Glamour Star
Venus	收集75个Glamour Star

Exterminator模式

●将游戏通关一次后，可以进入Exterminator模式。

Ninja Ratchet模式

●获得全部Exterminator卡片后，即可开启Ninja Ratchet模式。下面是全部Exterminator卡片的获得方法：

卡片	获得方法
Shellshock	购买全部武器和Omega Mods
Eviscerator	获得100个Max Nanotech
Ace Hardlight	获得4，000，000 Dread Points
Reactor	购买全部Mega Weapons，包括Harbringer
Vox	获得全部Skill Points
Vox's pet	以最高难度完成全部任务

Skill Point与隐藏内容

●在获得了一定的Skill Points之后，就可以开启下面的隐藏内容：

Skill Points	●隐藏内容
5	HUD Color
10	Gangsta Guns
15	Mirrored World
15	Remove Helmet
20	Exterminator Bot Heads
25	Super Bloom
35	Super Morphing Freeze Wrench
60	Weather
105	Kill Quark!
120	Color Blind

□文责/猴子



LANGRISSER III

ラングリッサーIII

3代是系列中比较有争议的一作，在它的之前之后，系列各作都是传统样式，唯有3特立独行。现在这有着独特味道的一作终于也移植到了新的平台。完全移植自然是没有问题，不过游戏基本也就没什么变化，主要追加了一个画廊模式而已。

□文/荆天工作室 暗 □责编/唯

PS2	本刊译名：兰古瑞萨 3			
	TAITO	2005.10.27	6090日元	322KB
战略模拟	CD-ROM	日版	1人	12岁以上

隐藏道具

隐藏道具都藏在地图的固定位置（基本都是些部位特别的地方，比较好认），部分需要回答问题，答对即可获得。也有些需要满足特定条件，过关后即可获得。

章节	位置或条件	回答问题	道具名
01	中央水晶的楼梯上	无	魔力草
02	村人全部救出	无	エンジェルリング
03	村人全部救出 墓地中央神像前 墓地东边的屋子前 墓地西边的坟前	无 はなをささげる 取る 取る→受け取る	神々の祝福 ブラッディテンス エキルの兜 ネクタル
04	地图中央处	土をかぶせる 足をふみならす→ 何か欲しいと言う 足をふみならす→ 何か欲しいと言わない	500P 魔力草 エギルの兜
05	NPC全员生存 城堡东边水闸 地图右下方的空地	无 无 气になるからだ	グレイプニール 圣者之护符 デビルアックス
06	中上方的营帐	取る	ギャラルのホルン
07	城池下水道的头	无	草なぎの剣
08	祭坛前水池有月亮倒影处	10P投げる→宝石を 投げていない	 天女の羽衣
09	东北方的石块附近	白い箱 黑い箱	アミュレット 暗之法衣
10	西北的面具前	お祈りする 落书きする	アエアネスの铠 マジカルビキニ
11	女BOSS边上的石块	何かききげる→1000P	アルテミスの弓
12	东南的石块上	无	黑衣裳
13	房间（右下） 房间（左上）	无 无	アンブロ シア 神々の祝福
14	西边草堆中央	手で取り捉う 剑で斩る	ズフタフ ラッス
15	部队登场处左边宝箱 部队登场处上边宝箱 西北宝箱（左） 西北宝箱（右） 东北水池中宝箱	无 无 无 无 无	パワーリング 力の实，体力の实， まもりの实，知惠の实 マジカルビキニ クリスタルアンク 神々の祝福
16	城中央石像	じっと一つめる→1000P	不死の王の证
17	中上方教堂右边房屋 中上方教堂左边房屋	ラフェル解放を约束する アメをあげよう	光のヴェール 精灵石の指轮
18	地图右上边角的石块	精灵石の指轮	アポロンの矢
19	桥中央	引っ张ってみる	黑魔术の书
20	右边飞空艇的窒门	取る	マジックシンボル
22	西北山峰边的湖	水を饮んでみる 水を皮袋に入れる	智力+2 魔界の水
23	村民全部救出 右下角水面上的石头 村子左上塔楼边田地	无 ニッコリと微笑む 花をつみとらない→ 力が欲しい 魔力が欲しい	天使の羽 人鱼の泪 AT+1，DF+1 ホーリーシンボル
24	地图中上的森林	矢を切り取る	运命の矢
25	最上方颜色不一样的土地	矢を切り取る	运命の矢
28	城堡东边的裂痕	无	村正
29	地图左下方 地图右下方	飞び入む 食べる 大切にしよう	天空の翼 AT+1 太古の卵
30	地图正中的墓碑	无	スカサハの书
31	地图右下颜色不一样的土地	小さい方 大きい方	神々の祝福 秘传书
32	西北桥后屋子的魔法阵	剑の力	エクスカリバ
33	村人全生存 エマーリンク部下都存活 右下边角的石块	无 无 持ち上げる	神々の祝福 タリスマン ダイ・ボルグ
35	下方的裂痕	优しく引き拔く	グングニル

佣兵资料

步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵、僧侣克魔物、弓兵克飞兵。

兵种	佣兵	AT	DF	钱
步兵	ソルジャー	31	16	20
步兵	ウルフマン	35	13	30
步兵	オーガー	35	15	30
步兵	インファントリー	34	13	20
步兵	レギオン	28	19	30
枪兵	ハルバート	30	17	20
枪兵	パイク	27	20	20
枪兵	ファランクス	24	23	20
骑马	トルーパー	34	13	20
骑马	ランサー	37	10	20
骑马	ドラグーン	31	16	30
特马	ヘルハウンド	34	13	30
特马	サーベルタイガー	37	10	30
特马	ボーンディーノ	31	16	30
特马	ユニコーン	33	14	30
特马	スレイプニル	30	17	30
特马	キマイラ	36	11	30
骑弓	ケンタウロス	32	10	30
骑弓	アンゴラモラ	29	13	30
骑弓	ハビルサグ	35	07	30
飞兵	ハーピー	35	12	20
飞兵	フェアリー	32	10	30
飞兵	グリフォン	33	09	40
飞兵	エンジェル	30	19	50
飞兵	バット	33	09	30
飞兵	グレムリン	35	12	20

兵种	佣兵	AT	DF	钱
飞兵	ガーゴイル	34	09	[illegible]
弓兵	クロスボウ	29	09	[illegible]
弓兵	エルフ	28	11	[illegible]
弓兵	バリスタ	27	08	[illegible]
弓兵	ハイエルフ	30	11	[illegible]
水兵	キラーロブスター	34	13	[illegible]
水兵	リザードマン	36	11	[illegible]
水兵	テンタクル	34	13	[illegible]
水兵	アーケロン	34	13	[illegible]
水兵	マーマン	34	13	[illegible]
水兵	ウンディーネ	33	14	[illegible]
水兵	ニクシー	32	11	[illegible]
神官	ガードマン	28	17	[illegible]
神官	モンク	27	18	[illegible]
神官	クルセイダー	29	17	[illegible]
盗贼	ローグ	35	11	[illegible]
盗贼	ベガー	34	10	[illegible]
魔族	インプ	32	14	[illegible]
魔族	ナイトメア	33	15	[illegible]
魔族	レッサーデーモン	34	18	[illegible]
龙	レッドドラゴン	35	15	[illegible]
龙	ブラックドラゴン	38	13	[illegible]
龙	ホワイトドラゴン	32	18	[illegible]
灵	ファントム	34	13	[illegible]
灵	ワイト	31	16	[illegible]
灵	スペクター	28	19	[illegible]

好感度

人名	出现章节	出现时间及选项
ルナ	第5话	伏兵出现时
	第7话	第2回合选项“そのつもりだ”
	第10话	过后选项“ゲートを解放しなければ”
	第11话	伏兵出现后选项“气にするな”
	第13话	过后选项“ルナ”
	第15话	过后选项“さすがだな”
	第16话	买东西选项“ルナ”
	第18话	过后选“仕方ない……”
	第19话	过后选项“大丈夫だ”
	第21话	靠近エマーリンク“见事な最期だった” 过后“赞成です”
	第23话	过后除了“ルナに振る”都行
	第24话	战斗中休战“协定を结ぶべき”
	第27话	战前选“气をつけよう”
		注：每关快速结束战斗后，ルナ会赞赏主角的指挥，尽量都实现。
ティアリス	第1话	结束时选“ジェリオールが…”
	第10话	战后选“みんな、行くぞ！”
	第13话	过后选“ティアリス”
	第16话	买东西选项“ティアリス”
	第18话	过后选“仕方ない…”
	第19话	过后选“俺に任せろ！”
	第21话	靠近エマーリンク“见事な最期だった” 过后“反对です” 再往后“俺がいるじゃないか”
	第23话	过后选“ティアリス”
	第24话	战斗中休战“何も言わず，任せる”
	第27话	战前选“だが、大丈夫だ”
リファニー	第4话	靠近リファニー 过后选“女性に战わせるのは…”
	第9话	过后选“だが负けられない”
	第13话	过后选“リファニー”
	第16话	买东西选项“リファニー”
	第18话	过后选“仕方ない…”
	第19话	过后选“俺に任せろ！”
	第21话	靠近エマーリンク“见事な最期だった” 过后“反对です”
	第23话	过后选“リファニー”
	第24话	战斗中休战“何も言わず，任せる”
	第27话	战前选“だが、大丈夫だ”
	第29话	战前选“らしくないぞ！”“ゴメン、ゴメン”
ソフィア	第10话	救出ソフィア“优しいんですね” 过后“ソフィアに期待するよ”
	第12话	ファーベル被K掉一定เ要选“大丈夫だ”
	第13话	过后选“ソフィア”
	第16话	买东西选项“ソフィア”
	第18话	过后选“仕方ない…”
	第21话	靠近エマーリンク“见事な最期だった” 过后“赞成です”
	第23话	过后选“ソフィア”
	第24话	战斗中休战“协定を结ぶべき”
	第27话	战前选“气をつけよう”
フレア	第7话	主角接近フレア，并接受她攻击 过后选“ごめんよ”
	第14话	全灭杂兵后“战う理由をたずねる”
		主角接近フレア剑をひけ、フレア”
	第16话	与フレア碰面“君に会うために”
	第17话	主角接近フレア“悩みを言ってくれ！” 接受她攻击，选“フレアと战いたくはない” 过后“何故そこまで…”
	第32话	战前选“理由があるはずだ” 战中选“…いいのか？”
	第33话	让フレアKO虫老头子
		注：少让主角主动打フレア，尽量按上述行动，不然可能31话收不着她。

转职

职业可通过升级或使用神々の祝福来提高，最终职业需要相应道具（后期商店有售），且只有固定人物可以转职。

步兵(1):	
ファイター→グラディエーター→ソーズマン→勇者、キング、侍マスター、エンペラー、クイーン	
所需道具	勇者の秘石
对应人物	ディハルト，ルイン，雾风，アルテミュラー，ファーナ

步兵(2):	
ウエアウルフ→トロール→ミノタウロス	
所需道具	无最终职业
对应人物	ジュグラー

枪兵:	
ロード→ハイロード→ジェネラル→マーシャル	
所需道具	スカサハの书
对应人物	ルイン，ギルバート，ピエール

弓兵:	
ハンター→アーチャー→スナイパー→レンジャー	
所需道具	アポロンの矢
对应人物	シルバー・ウルフ，ファーナ

骑马:	
ナイト→シルバーナイト→ハイランダー→ナイトマスター、ロイヤルガード	
所需道具	骑士の纹章
对应人物	ギルバート，エマーリンク，アルテミュラー

骑弓:	
アーチャーナイト→ボウナイト→ボウロード→ボウマスター	
所需道具	运命の矢
对应人物	ディオス

特马(1):	
ユニコーンナイト→グランナイト→グランロード→グランマスター	
所需道具	太古の卵
对应人物	ルナ，フレア

特马(2):	
マンティコア→ケルベロス→マスターディーノ→ヘビモス	
所需道具	太古の卵
对应人物	ジュグラー

飞兵(1):	
ホークナイト、ペガサスナイト→ドラゴンナイト→ドラゴンロード→ドラゴンマスタ	
所需道具	天空の翼
对应人物	ディハルト、ルナ

飞兵(2):	
ワーム→ワイバーン→スフィンクス→ロック	
所需道具	天空の翼
对应人物	ジュグラー

水兵(1):	
クロコナイト→サーペンナイト→サーペンロード→サーペンマスター	
所需道具	人鱼の泪
对应人物	ディハルト、ディオス、ピエール

水兵(2):	
スイマー→パイレーツ→キャプテン	
所需道具	无最终职业
对应人物	ジュグラー

盗贼:	
バンディッド→シーフ→アサシン→ハイマスター、忍者	
所需道具	秘传书
对应人物	シルバー・ウルフ，雾风

神官:	
ビショップ→パラディン→セイント→セージ、プリンセス	
所需道具	ホーリーシンボル
对应人物	ディハルト，ティアリス，ソフィア，ファーベル，フレア

魔步:	
ソーサラー→メイジ→アークメイジ→ハーミット	
所需道具	マジックシンボル
对应人物	リファニー，ファーベル，ジェシカ

邪教:	
シャーマン→サモナー→ザーヴェラー→ウイザード	
所需道具	黑魔术の书
对应人物	ティアリス，リファニー

魔族:	
インキュバス→サキュバス→アークデーモン→デーモンロード	
所需道具	魔界の水
对应人物	ジュグラー

龙:	
グレートドラゴン→カオスドラゴン→バハムート→ファフニール	
所需道具	魔龙石
对应人物	ジュグラー

灵:	
ゴースト→リッチ→レイス→デス	
所需道具	死灵の皿
对应人物	ジュグラー

最终关：在正常情况下，本作共34关。当收得フレア，33话结尾时的女友告白事件成功后，会还追加两话。在这两话中雾风和告白的女友会离队，取而代之的是アルテミュラー与ファーナ加入。

通关奖励：通关会提示存档，读取这个SAVE后可以继承能力道具重新游戏。

隐藏情节：

1.真说・森のギューードン屋

第4话第2回合与ルイン靠近时，会有选项选“はい”→“西へ逃がす”；与ピエール靠近时选“方向感觉を试した”，胜利后选“ムッとする”，会发生一行人去ギューードン屋吃饭的搞笑故事。

2.历代の英雄たち

第10话，主角靠近ド・カーニ，选“伤は治ったのか？”；再去找最上方的族长，“石”→“欲しいと言う”；再与ソフィア对话选“石をもらってくれ”，可借此了解前两代的人物。

3.男の美学と女王样

第27话，主角移动到左、右、下三个颜色不一样的地方，依次选择“とりあえず踊る”、“おがむ”、“ポージングしてみる”，可以引发迷恋ジェシカ的搞笑兄贵三人组物语……

4.最强の敌

打完34话后存档。当读取此档时按提示输入L1+R1就可以进入。最难的一关，能力不够不要进去送死。

5.ゲルー家物语

36话全通后自动进入，讲述了“正义”的主角们铲除“邪恶”的魔物ゲルー家的故事……



2006年剧透拔项目中，我们又一次的见到了vf4ft的身影。下文特别介绍了vf4ft中几位新老强力角色的性能技巧变化与战术变化。作为vf这样的作品，基础是最为重要的。

□文/big-monster责编/龙马

Virtua Fighter 4 Final Tuned

自从接触了vf4ft之后，已经很久没有写对应vf4ft的技术研究了，说心里话，对这款游戏monster是充满了复杂的情感的，游戏的流畅性和技巧性能已经发展到了巅峰，却不可避免的在人物平衡性方面进行了重新的调整。这次大的人物实力重排甚至危机到了原有的强力王道角色。从vf4ft推出到现在，我们最新的对局中可以看到以陈佩为代表的后进角色充斥的局面。由于游戏本身的技巧性能调整，本作的角色性能技巧发挥已经成为了极端重要的操作要点。正因为如此，发挥出强力角色的强势性能并在最大程度上减少性能削弱角色的削弱力度就成为了我们需要研究的重点内容。本次我将原有的强力角色与新兴使用率提高角色的操作要点与相对削弱与提升进行说明，望共勉。（注：方向在小键盘数字表示）。

格斗天书VF4FT，新旧王道的争夺(前篇)

VF4FT作为VF4的最后篇章，在游戏平衡性与角色相克性方面已经是非常完备。但作为一款格斗游戏，是不可能做到完美的平衡的，连VF4FT中，都不可避免地存在角色招数性能优秀，且结合操作容易发挥角色特性的王道角色。从VF4，VF4EVO，到现在的VF4FT，三个版本中都曾经出现过招数性能突出、稳定性、安定性拔群的王道角色，但到了今天，已经出现了新人换旧人的局面，我们今天将传统强人在VF4FT中的表现与VF4FT新生代强力角色加以对比，并将王道的操作轨迹告之众玩家，希望我们的角色对比能够摩擦出闪亮的火花，能够照亮每一个喜爱VF文化玩家的晋级之路。

首先介绍一下传统王道角色在FT的表现，在传统强人中，VF4与VF4EVO一直存在着4大王道角色，甚至有玩家亲切地称之为“四大天王”。这四名角色为：JACKY、AKIRA、KAGE、与LAU（陈洛）。而到了VF4FT中，虽然这四名角色仍然强大，但实际上已经有几位后起角色将对应下降的天王角色拉下了宝座，这其中实力下降较为明显的，就是技巧之王—AKIRA。

重点削弱对象——AKIRA

AKIRA在传统的VF4C版中，是一个直线攻击能力超强的压制型角色，虽然AKIRA一直存在着连锁手数贫乏的弱点（即基本上都为单段技巧）。但由于4C版中所有角色的招数总合并不繁杂。AKIRA的超级主力技巧跃步顶肘（666P）黄光COUNTER即腹崩，给对方强大的中段压力，于是在单纯的点目押与中段背投强择中，就能打开一片天下。加上崩击云身与跳山崩锤相配合的双半旋转追打受身，配合背投更拥有着强大的追打起身能力。到了EVO时代，AKIRA更是迎来了前所未有的辉煌，在原有能力保证的前提下，由于豁打顶肘这一个技巧的诞生，让AKIRA单段主力的历史成为了过去，中段压制能力更为恐怖，而马步冲靠的能力又得到了大幅度提升，特别是判定范围的扩大，让后撤马步成为了大家追捧的不利反击与大回报择打技巧。在EVO中，敌人面对AKIRA强大的中段杀伤节节后退，却由于越步顶肘非背投确定与点目押后撤马步这样技巧的存在，在面对AKIRA小不利到大不利的局面中，都不敢擅自最速背投反击。这样的结果就是AKIRA在局面掌握方面大大有利，在落后的时候也经常可以依靠大杀伤的崩坏与浮空技巧逆转。一时间



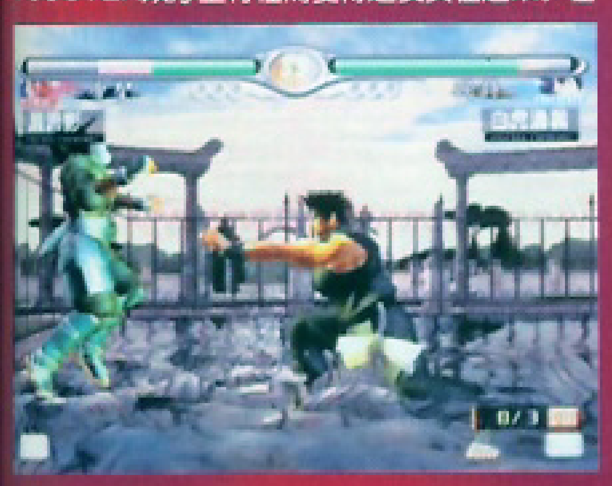
AKIRA威风八面，从日本几次全国大赛的冠军统计中我们可以看到，居然有三名AKIRA选手在EVO时代获得的全国冠军的称号，这不能不说是角色实力的最大体现。也许是由于EVO中AKIRA的强大甚至破坏了角色平衡性的原因，在最终版调试后，我们在VF4FT中见到的，是大幅度弱化

的AKIRA，客观地说，现在的AKIRA实力依旧强大，但在技巧和人间能力的要求上大大提升，并且必须承认，在高级人间与反应的支持下，AKIRA也难以到达当年的巅峰了，虽然有新兴名人NOCHI在本年度斗剧的喧哗演出，但应该正视这个角色现在对操作人的高级要求，以及从性能改变所转化的基础用法。

角色性能衰退的根本原因，就是超级主力技越步顶肘性能的转变。由原来防御后的6帧不利变为现在的背投确定，更为可怕的是，由于FT的COUTER系统进行了转变，小杀伤打击COUTER黄光与大打击COUTER红光的分化让越步顶肘这个在FT中改变为黄光不腹崩的技巧失去了原有的风采，完全沦落为辅助技巧。而由于越步的能力大幅度削弱，则需要利用里门顶肘来代替，保持黄光浮空的里门顶肘在作战中一旦浮空对手，按脚步进行连携还是能早成很大的杀伤的。注意平行步COUNTER2K+G 6K 46P确定。八字最速立白虎确定。如果在浮空后反应没有跟上，至少站立K确定，应该及时补上，而站立K连携后还有对手受身己方大有利追打的可能，应时刻注意。新添加的爬山量天地作为双半旋组合，在追打起身方面有着自然的优势，但由于发动速度过慢，除了己方大有利的情况下不赞成应用在其他进攻环节中。而现在的AKIRA也如果在里门顶肘浮空无失误的保障下，削弱程度能有一定的好转，更何况AKIRA在打击确认反击方面有着非常大的优势，单纯PK反击后的有利都能在背投与众多中段中周旋，一旦对手不利己方46P打击确定，则直接大数值回报。在点目押、控制距离和有力多择的角度来合理运用这个角色，还是能够发挥出一发逆转，强打强择的特色的，喜爱结城的玩家很多，一定要坚持啊。

依旧王道——KAGE

说完四天王中的最大削弱对象，就要说说风采依旧，甚至更上一层楼的典型了，那就是KAGE。如果我们回想一下VF的发展史，KAGE从登场开始就从来没有弱化过，一直走着平稳而强大的路线。到了4代，由于当时推广的时间问题，岩斩破的能力并没有完全挖掘，实际以现在的操作来重新驾驭当年的KAGE，威力恐怖，综合实力超群。而到了EVO时代后，KAGE由于阳击的添加变得更为恐怖起来，原本顺逆自在的作战风格由于3P的半旋浮空能力与阳击本身的硬化+COUTER双浮空特性而变得越发实在起来。在



点目押之后的有力对策采用阳击和背投强择都足以让对手难以招架。更不用说还包含着肘择、入十文字、小太刀背择等多种形态的进攻相配合了。由于阳击的霸道，在EVO时代我们甚至见到了多位高手在对局中难见十文字的情况，的确，依靠强大的中距离中段牵制与近距离多择的牵制风格加上阳击与3P的霸道性能已经可以呼风唤雨了。这里要着重说明的是，由于KAGE的主力技巧中除了44K+G与近中距离2K+G为确定反击技巧外，基本上无确定反击，结合了强大背投威力的快速目押牵制角色，并且基本上没有确认反击，您可以想象一下这个角色的强度了。这也是EVO时代KAGE倍出的原因吧，但到了VF4FT发售之时，被众多资深玩家认为必定削弱的KAGE却让所有人跌落眼镜。如此强大的角色除了在阳击性能上稍有削弱之外没有任何削弱，反而在技巧方面有大幅度加强。现在的KAGE在FT中的位置已经不可动摇，这从现在FT日本的使用率就可以清晰地看出。但由于一些技巧的添加和招数的性能转变，我们需要了解这个角色技巧扩张应该应用在什么地方。



首先对于KAGE来说，要挑选合适的主力浮空技巧。对于岩斩破来说，虽然要面对重量选手与脚步进行不同连携，而且对重量级角色连携贫乏，但毕竟硬化包含COUTER双浮空，特性非常出众，在紧张的战斗过程中，硬化浮空的几率还是很高的，特别是闪避了大多数敌人的直线技巧或防御了下段打击反击确定技后，直接选择岩斩破浮空是比较实惠的做法。而传统的阳击虽然现在修改为只COUNTER浮空，但实际上浮空连携便利，白光敌人后己方大有利的局面更让对手头痛，反应快速的玩家应该在阳击白光后直接予以背投或中段强择，这也是FT到了后期大多数KAGE使用者仍然挑选阳击的根本原因。而对于下段打击反击确定的时候，应该选择什么呢，对自己要求高的玩家应该直接选择新添加的KAGE最高杀伤打击技：朱雀。虽然技巧节奏非常难以把握，但客观地说，技巧都为基本功。在熟练掌握的基础之下，对手再不会因为KAGE下段确认能力贫弱而大肆骚扰，因为朱雀的杀伤能力众人皆知，一但确认对手，对手的心理阴影会让其难以再敢轻易动用下段强择，局面便更容易控制了。当我们了解了KAGE的朱雀与阳击的新性能后，对于VF4FT中的KAGE我们更需要经常运用的新技巧便为4K小太刀入十文字了，原本的小太刀拔在可以拥肘的强大性能后隐藏着背后择打单调的弊病，而如今偶尔可以直接进入十文字后，十文字背向P+K的强大中段压力会令对手顾忌，因为这个技巧COUNTER后是可以腹崩的。在这样的背择优势下，KAGE真正可以做到顺逆自在，打击多样，不利躲避迂回，而面对这样的对手，将是每个VF玩家的恶梦。最后要说明的是，我们在熟悉了KAGE新技与技巧性能改变技的性能后，也应在关键时刻合理的时刻发挥，毕竟KAGE的主力打击是围绕着3K、6P、4K、3P、这四大王道打击展开的。在进攻的套路中不能脱离主线，并能抓住每一个有利的环节进行固化打击，是KAGE永远的主题。我们经常可以看到高级KAGE使用者在己方6P或3KCOUTER后面对高手选择K收背投或3P打击，利用半旋浮空与迷惑性背投进行有力择打，想想也令人寒战……（如果己方面对这样的不利，也只能靠先读与反应拼搏了，实在没有好的解决办法，可见面对KAGE任何的一个机会都可能造成高杀伤。）在VF4FT的众多角色中，KAGE一直保持着稳定的杀伤输出与强大的技巧性能。作为性能角色的杰出代表，我们需要做的是让这个角色更完美地发挥出自己的性能来。必须承认的是，用性能角色，比人间更重要的，是要完美发挥角色本身的特质。

本次由于篇幅关系，只能先将两位王道角色在新版本中的处境与变化做一下不规范的总结。但愿这些文字能勾起这两位角色使用者的共鸣。在之后的两期中，我们会将旧王道角色总结完毕，作为LAU与JAKCY的使用者敬请期待。最近感觉到自己长时间不进行练习的痛苦，手法技巧严重衰退。对于技巧型角色，还是需要长时间的坚持与对战斗节奏的把握。喜爱VF的玩家，让我们一同坚持吧。

日文地狱 BACK TO J-HELL VOL.006



立冬的忧郁，“无奈”还是“无赖”？

著子：（萎靡状）寒い……

风林：（问旁边的三问和猴子）他这是怎么了？

三问：甭理他。

风林：我还是过去问问吧。

猴子：劝你最好别去，和他说话自讨没趣得很。

风林：（无视，径直向著子走去）怎么无精打采的？

著子：风邪を引いたようだ。

风林：那可真糟糕，还好我这有感冒药……

著子：薬はいらん。

风林：不想吃药？想吃什么？

著子：なべ。

风林：……想吃火锅自个儿回家做。你是不是不舒服？要不然到会议室的沙发上躺会儿？

著子：ソファでは寝付けない。

风林：在沙发上睡不着？那怎么办？

著子：こたつはどこ？

风林：（开始不耐烦）这是办公室，上哪给你找桌炉去？

著子：んじゃまた。（站起来要走）

风林：（压住怒气）上哪？

著子：上有桌炉的地方吃火锅去。

风林：（爆发）回来！还没下班呢！这期稿子怎么样了？

著子：（一脸懒散）想不出词的说……

风林：……归根结底，摆出这副模样就是为了这个吗？

三问：早告诉你别理他。

猴子：自讨没趣了不是？

风林：……こんな仕事，やめようか……

传统的日式过冬方法？

猴子：又把风林气跑了，你今天怎么回事？

著子：三问先生让我调查“日本人传统的过冬方法”，结果越看越懒。

猴子：看什么能把你懒成这副模样？

著子：就是“火锅”和“桌炉”啦。

猴子：火锅……是咱们前几天吃的那种吗？

著子：是日式火锅，也就是“锅料理（なべりょうり）”啦。日式火锅有许多类型，有些和中国传统的“涮肉”差不多，备好各种材料现煮现吃；还有的类似“炖菜”，是事先将材料放进锅里煮并进行调味的菜，但无论哪一种，“围坐同食”的印象都是一样的。许多人以为火锅是日本古时流传下来的传统吃法，其实日式火锅历史并不太长，只有二百年左右，“烩菜（おでん）”“鸡素烧（すきやき）”“白身鱼锅（ちりなべ）”等现在常见的火锅或煮菜是直到江户末期才开始出现在民间的。

猴子：哦……（吞了口口水）莫非这个“火锅”还有语源吗？

著子：有啊。“锅（なべ）”原作“肴瓮（なへ）”。“肴（な）”指菜肴（さかな），是蔬菜和鱼虾等大众副食的总称。“瓮（へ）”古时指以土烧制而成的陶瓮（かめ），对应的汉字最早也写成“堝”，后来随着时代变迁，铁器得到普及，日本逐渐开始使用“锅”字。公元930年代日本最初的汉和辞典《和名抄》中，已经开始将“堝”和“锅”区分使用。后来，锅作为“围炉煮炊”式传统生活中的重要器具而成为时代符号，掌火、调味也变成了主持家庭内部事务的主妇的象征。日本旧时的民俗观念继承了中国古代对“鼎（かなえ）”的认识，认为“锅”代表礼仪，不可用筷子直接沾污，因此传统日式料理讲究“分碟而装”，没有直接将锅上桌的习惯。1643年的《料理物语》首次出现了对“锅烧（なべやき）”的记载，这是一种用酱汤煮鱼和蔬菜的料理，首次出现了日式火锅的雏形，到了18世纪后半和19世纪前半，各种以锅为皿的菜肴陆续出现，人们开始享受围坐起来同吃一锅菜的乐趣。从那以后，火锅就逐渐成为广受人们喜爱的吃法了。



一围在桌炉边过冬是日本民家独特的生活方式，由于桌炉不能使整个房间变暖，「用了就离不开」是这种取暖工具的一大问题。

猴子：日式火锅……好像确实不错啊……

著子：另一个日本冬季民俗的代表就是桌炉（こたつ）啦。这个东西在动漫游作品里很常见，就是在暖炉上支起“橹（やぐら）”，也就是暖炉架，再铺上棉被，搭上桌板而形成的一种取暖工具。桌炉是从日本古时的围炉发展而来的。日本的旧式房屋封闭性较低，不易保暖，因此人们就在围炉的炭火上支起架子，把脚放在架子上取暖。江户初期的贵族家中出现了取暖用的地炉，这就是现代桌炉的雏形。后来，随着棉纺业和制炭业的发展，造价和燃料费用逐渐下降，桌炉变成了平民用具。到二十世纪五十年代，为了避免一氧化碳中毒，炭火桌炉逐渐被电桌炉取代。用棉被盖住暖炉，热效率很高，因此桌炉一直被认为是日本民族在资源匮乏现状中产生出的一种生活智慧。如今，电视（テレビ）、蜜柑（みかん）和桌炉成了日本的“过冬三件套”。人们围坐桌炉边，一边吃着蜜柑，一边懒散地看电视，这已经成为游戏作品中表现冬季温馨生活的典型场面啦。

风林：（从后面一拍猴子的肩膀）让你好好看着他写稿，写得怎么样了？

猴子：（慢慢转身，眼神恍惚）我，我也想钻到桌炉里吃火锅……う！（被一记重拳打飞）

著子：（闭着眼睛，频频点头）嗯，嗯……がは！（被一记重踢踹倒）

风林：（身上闪耀着斗气，斜眼看着倒在脚下的两个人）もういい、消えろ……

三问：（从门外悄悄溜走）还好我没进去，快跑……

地狱台词角·无责任考据版

著子：（翻着资料）这次用谁搪账好咧……

猴子：我最近一直在想，《KOF》这么多人，你在这里一期一个，是不是想一直骗版面骗下去啊？

著子：ぎく（被说中心理，猛然一惊）……不、不是！怎么会呢，呵呵……

猴子：那就别再抱着你的出招表照翻了，给我找点有意思的台词来！

著子：是……是！

（一小时后）

著子：ぜ……ぜ……总算找齐了，这是历代《KOF》草薙对八神时的特殊台词……

猴子：这还差不多，下次……咦？人呢？

著子：（飞速逃跑）下次就由不得你喽，溜先……

●草薙 VS 八神 特殊台词集

《96》草薙：无论如何都要打吗？／どうしてもやるのか？

八神：现在才想求我饶命？／今（いま）さら命乞（いのちご）いか？

《97》草薙：决一胜负吧……八神！／ケリを付（つ）けようぜ…八神！

八神：将以你的死收场！／貴様（きさま）の死（し）をもってなぁ！

《98》草薙：火焰在呼唤你！／炎（ほのう）がお前（まえ）を呼（よ）んでるぜ！

八神：那你就化成灰吧，痛快地！／なら燃（も）え尽（つ）きろ、潔（いさぎよ）くな！

《99》八神：还没死掉吗？／くたばり損（そこ）なったか？

草薙：你那样的才活不下去呢。／てめぇの都合（つごう）で生（い）きちゃいねぇよ。

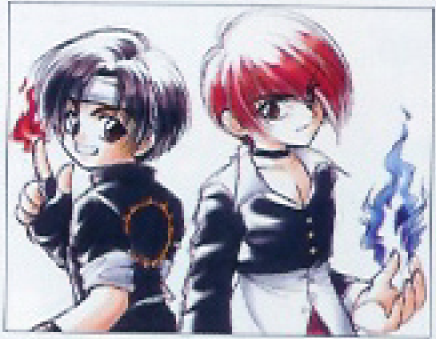
《00》八神：废话就免了……／御託（ごたく）はいらんぞ…

草薙：是啊……开始！／だろうな…行（い）くぜ！

八神：来吧！／行（い）くぞ！

《01》草薙：你的火焰是什么颜色……／てめぇの炎（ほのう）は何色（なにいろ）だ…

八神：想说的只有这些吗……那就消失吧！／言（い）いたい事（こと）はそれだけか…ならば消（き）えろ！



一这二位系列作品中的标准台柱从《95》时就已经开始年年说相声，他们的互相争斗成了《KOF》剧情中最重要的线索之一。



游戏乐趣 完全发掘

TOP-SECRET

绝对隐藏 秘技天地

最近甚是期待PSP版的《怪物猎人》，这个系列我非常喜欢，并且一直在PS2版《怪物猎人G》的单机模式中辛辛苦苦地练装备。最近终于拿到了带有龙属性的大剑，但PS2版在国内却无法享受到联机对战的乐趣，没地方向人显示，煞是不爽。于是乎，用PSP的“集合模式”进行联机狩猎便成了我颇为向往的活动。到时候，手中剑一挥，向着巨龙直冲而去……回头再做梦吧，我得先攒钱买PSP……

责/薯子

PS2 龙之力量

日版 秘技实用度：★★★★

100%抓获敌将大法

本游戏中的战斗中见势不好是可以撤退的，但却不像后来的《三国群英传》那样武将必须退到版边才能成功撤退。有时己方明明大胜，敌将却全身而退，到附近的城市拉来救兵报仇，让人很不爽；如果出兵追击逃跑的败将，又追不上，因为吃了败仗会跑得很快。我发现了一个方法可以将敌将抓回来，介绍如下：

前提：

1、攻城战，我方军团攻打敌方城市或敌方武将来攻打我方城市均可。

2、我方军团胜利，攻下敌城或守城成功。此时，刚结束的战斗中撤退的敌武将可以马上追回。

方法：

胜利结算之后马上对城中武将下令，派出兵团出征，目标城市就选当前城市，这样出征的军团就会和来不及逃跑太远的敌将相遇。

取胜的理由：

1、战役胜利之后我方在城中，武将MP会全部恢复，还可以进行征兵，而敌武将的HP和MP已在刚结束的战斗中所剩无几，兵力也少得可怜（否则就不会选择退却了），极易取胜。

2、对城市下达征兵和出征命令时，地图是暂停状态，敌武将没办法跑。

3、即使敌将从追兵手中再次成功退却也没关系，因为再次退却时的逃跑方向是刚刚逃出来的我方城池，这样会撞上我方城中的另外一批武将，如此循环，他运气不会总那么好的……

北京 张振华

PS2 职业棒球SPIRITS2

日版 秘技实用度：★★

表演动作：

选手击出本垒打跑回本垒时，输入下列指令就可以作出特定的动作表演。

按住L2+R2　　按住L1+R2

按住L2+R1　　按住L1+R1

将球投向看台：

当馆内赛中出现高飞球三振时，同时按下△和○键。Fullcast体育场和札幌体育场则要在左飞球时同时按下△和□键。

欣赏结局：

在Utility下同时按住L1、L2、R1、R2，再按下○键。

视点位置变更：

对战时按下R3可以改变视点。

NDS 逆转裁判·复苏的逆转

日版 秘技实用度：★★

卡带联动：

在GBA卡槽中插入GBA版《逆转裁判》再开始游戏，就可以从一开始就选择全章进行游戏。

使用铝粉观赏结局：

在第五话的结局中，角色在上画面中说话时，可以在下画面中选择使用铝粉（アルミ粉），之后用麦克风实行吹去铝粉的动作，下画面就会显示出正在说话的人的头像。

NDS 押忍！奋斗！应援团

日版 秘技实用度：★★

隐藏要素：

“轻松应援”“果敢应援”打穿后会出现团长的“激烈应援”模式，“激烈应援”打穿后会出现女拉拉队员们的“华丽应援”模式。

“完”：

当“轻松”“果敢”“激烈”“华丽”全部打穿后，显示的“待续（つづく）”文字就会变成“完（完）”。之后，无论再打哪一种模式，都只会显示出“完”了。

睡眠模式：

应援成功时会出现“应援，大·成·功”的语音，在语音出现时让主机进入睡眠模式，再开机时，语音会从头再来一遍。

团长发怒：

在“指导模式（チュートリアル）”时让主机进入睡眠模式，团长就会发怒。

NDS 高级战争DS

日版 秘技实用度：★★★

提升等级：

进行任务模式的游戏，直至打到“ヘルリウムパニック”一关，在出击前进行记录。之后出击并完成任务，过关之后，在出击前记录以外的空栏中存入过关记录。

之后将军的等级会得到提升，此时提取出击前的记录，就可以再次进行这一关，但提升后的等级会得到保留。如此反复即可。

PS2 KAIDO 山涧传说

日版 秘技实用度：★★★★

赞助者出现条件：

アキバ精机：（箱根-箱根）箱根打穿后，在晴天的月曜出现。

タルガトップ：（广岛-广岛）广岛打穿后，在晴天的火、水曜出现。

スピードライセンス：（榛名-榛名）打倒对手70和71之后，在晴天或多云的火、木、土曜出现。

プロスプリント：（赤城-赤城）打倒对手98和99之后，在雨天或刮风的月、水、金曜出现。

GTエース：（里六甲-里六甲）在晴天的月至金曜出现。

渡边自动车：（表六甲-ジムカーナ）打倒对手173和174之后，在雨天或刮风的月、火曜出现。

ヴェルヴァイナー：（志贺草津-志贺草津）打倒对手203和204之后，在晴天的日曜出现。

ハイパフォーマー：（日光-日光）打倒对手230和231之后，在晴天的土、日曜出现。

インディペンデント：（藏王-藏王）打倒对手266和267之后，在雪或风雪的月、水、金曜出现。

スピードギア：（阿苏-阿苏）打倒对手291和292之后，在第1、2周的日、月曜出现。

テラーチューン：（藏王-ジムカーナ）打倒对手265之后，在第3、4周的月至金曜出现。

ワンオフ：（箱根七曲-箱根七曲）在金曜出现。

S-STYLE：（碓冰洞-碓冰洞）在第1、2周的月至金曜出现。

マグネシオzero：（妙义山-妙义山）在第3、4周的土、日曜出现。

ガンビーノレーシング：（八方原-八方原）打倒对手248和249之后，在第1至3周的月曜出现。

オメガライン：（横滨-横滨）打倒对手239之后，在月、水、金曜出现。

テクノスピード：（雪之大谷-雪之大谷）打倒对手340之后，在火、木、土曜出现。

シルバークリーク：（阿苏-ジムカーナ）打倒对手290之后，在第3、4周出现。

エバーグリーン：（大垂水-大垂水）在第1、2周出现。

シュタイナー：（雾之峰-雾之峰）在第3、4周出现。

隐藏车出现条件：

打败“奇迹巅峰（ミラクルサミット）”或“绝对帝王（アブソルートエンペラー）”，长距赛道（ロングコース）中就会出现“大师之路（マスターロード）”。

在这条新路线“大师之路”上打败20人，“二十大师（トウエンティマスター）”就会出现，战胜他之后就可以获得“CITROEN XSARA”“LANCER EVOLUTION 8 SP”和“IMPREZA SP Version”。

RP变成999

在记录挑战模式（レコードチャレンジモード）中，同时按住L1、L2、R1和R2并顺序输入下、左、上、右，RP就会变成999。

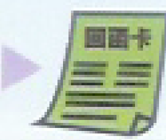
精彩礼品派送 **70** 名

PRESENT

本期抽奖截止时间 12月10日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

购买电软 最速时间 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶





A 高达女主角SELECTION原版手办



3名

B KERORO军曹语音发声玩偶钥匙扣

（随机获取任意一款）



6名

C 高达FAITH徽章多用扣



15名

D 高达头型立体声音箱



1名

E 网球王子可爱挂链

（随机获取任意一款）



20名

F 海贼王佐罗头巾

25名

169期中奖名单

A KERORO军曹/死神别致链坠：甘肃省/李涛、河南省/郑伟、天津市/谢年新、吉林省/姜峰、西藏/刘正年、河北省/胡耀鹏、陕西省/李阳、广西/邓旭、上海市/奚春海、四川省/陈雨明、上海市/齐家俊、四川省/温健、吉林省/姜佳龙、黑龙江省/关靖华、广西/林智、广东省/陈省锋、北京市/杜智宁、江苏省/沈进卿、江苏省/王颖、天津市/李敏

B 随身玩偶多罗玩偶：浙江省/俞刘佳、福建省/杨诚、江西省/侯宇、湖北省/卢伟、广东省/陈斯荣

C 死神/死亡笔记多用挂扣：江苏省/杨加旺、吉林省/杨璞磊、山东省/刘毅龙、吉林省/纪亚远、浙江省/陈文奇、浙江省/全春阳、福建省/陈捷、云南省/刘德楠、北京市/冯广镇、上海市/陈浩亮

D 高达SEED电电网：江苏省/黄升、天津市/郑勇、湖南省/刘弥、广东省/高海、四川省/沈汉沛

E：辽宁省/王明霞、吉林省/李硕、山东省/王玉亮、湖北省/石磊、天津市/孙瑞东、河南省/薛寒、广东省/陈志成、河南省/常盛军、山东省/侯典旭、北京市/武静

F NANA手机链：广西/王凯、北京市/曲鹏、辽宁省/韩鹰辉、河北省/黄亦馨、北京市/孙曦、辽宁省/郭和荣、四川省/罗敏、江苏省/孙涛、重庆市/游枫、山东省/刘欣

G：北京市/张延祚、广西/周浩邦、陕西省/杨鹏涵、安徽省/张宇、河北省/蒲伟、黑龙江省/孔耀明、北京市/刘达、北京市/丛彬、河南省/贾威、北京市/王鑫、上海市/赵毅、天津市/刘清源、天津市/翔龙、河北省/王鑫、北京市/津宇、陕西省/赵轩、重庆市/张宇、浙江省/周河北省/胡佳新、浙江省/钱岩秀

中国电玩榜中奖名单

甘肃省/刘子毅、云南省/董立山、河北省/黄志超、广东省/伍翔宁、重庆市/胡北京市/赵鹏

安徽省/张凤生、上海市/建斌、四川省/姚鹏成、重庆市/吴天一、山东省/丁文金、吉林省/于洋、河北省/赵子明、云南省/张华、辽宁省/李冉、北京市/高辰

吉林省/王蒙、四川省/蒋鹤、重庆市/王冬、广东省/李嘉乐

EDITOR'S BLOG

● "莫名其妙出现在电软的"蘑子头一次在编辑手札里露面，还请大家多多关照……●刚在朋友面前大谈禽流感的危害已经逼近，吃饭时就顺口点了宫爆鸡丁，于是真切地感受到了意识惯性的可怕。●最近发现自己有变成"三分钟热度"一族的嫌疑——《旺达与巨像》巨像打了六个，《恶魔城 黑暗的诅咒》版面收了四成，新买的侦探连续剧看了七八集，之后把盘顺手一扔，再不理会，过后居然心安理得，真不知道自己是"回旋"成没常性的小朋友，还是大脑已经提前进入无法接受新事物的老龄阶段了。

●这几天总觉得哪里好像有不对劲的地方，绞尽脑汁想了半天，才发现一关系N好的哥们和我聊天时破天荒地用了两回"本姑娘"一词。认识五年，早没把她当女人看了，难怪觉得这么别扭，如实告之，结果被其痛扁一顿外加被敲诈一本宾剑一顿烧锅鱼。●《查理与巧克力工厂》，这部片子是N久前从雪人那搜刮来的，直到今天才抽空仔细看了一遍。果然是一部相当棒的电影，建议没看过的朋友都去看看。从片中明白的道理比XX部我国"寓教于乐"的片子要多的多。

●秋天走了，冬天来了，雪飞更想冬眠了。冷冷清风吹飞雪的时节，雪飞更是希望冷清清地一个人闷头大睡。最近可能是由于天气干燥的缘故，本人的手部脱皮严重，以至于被一切需要指纹认证的系统否认，以前只听说"人老了会死，蛇老了会脱皮"，难道本人与蛇之间有某种神秘的联系么？最近迷上了怀旧和青蛙军曹，可能也许大概没准应该是上了年纪的缘故，经常会莫名其妙地想起往事，并且不分场合地嘟囔出几句青蛙军曹中的台词，并因此在编辑部中得到了新的称号。

●都说北京的深秋是最美的，但由于整天几乎是在家和编辑部之间做两点一线的运动，所以我能够欣赏到的景色是十分有限的。（前些天家人去香山看红叶，我却在家里闷头大睡，当时刚刚截稿。）所以整个秋天的回忆也只是下班路上的一大片落叶而已。谁料一夜之间大风起兮温度降，安得棉被兮度梦乡，由于当晚被子过薄，闹得我差点在2个月之内又感一回冒。最近禽流感似乎成了大家共同关注的话题。珍爱生命，远离疾病，预防为主，加强日常锻炼是关键。

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。巨作殿堂：生化危机4、死或生4。超级新品：合金装备ACID2、恶魔城黑暗的诅咒。爆炒CG：刀魂3等

电玩新势力(50)

■定价：9.80元　　接受邮购



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购



囊括今冬潮流一切主义，正宗美式休闲风初冬大赦！最强美式休闲代表品牌全体登场。超瞩目鞋款方程式，当季运动着装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历。回函抽送1380元T-MAC5。

SO COOL(搜酷) 第(2)期

■定价：15元　　全国热卖中

酷玩意(TOYS)是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价：9.80　　11月8日上市，现已接受邮购



官方超人气的爆笑四格漫画（独家中文版）+精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴+系列所有pv双光碟收纳+最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏，高达fans不容错过的必备极品！

高达SEED终极典藏

■定价：22.80　　12月20日上市，现已接受邮购



街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫、有点另类、甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL(搜酷) 第(1)期

■超值创刊价：15元　　全国热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购



第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　　最后邮购机会

电子游戏软件	
2005年第1～6、7～24期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、34期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～46期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～50期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期、第(2)期	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL(搜酷)创刊号	15元
SO COOL(搜酷)第(2)期	15元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家

第二百七十一回

叶子最近很不爽，很多人——不论网上的，还是来信的——都说我胖了，想捏我的脸。哼哼，实在抱歉啊，我现在已经减肥成功了，我看谁还捏。想捏？继续捏木头去吧——我是他的代理，捏一次五毛钱。

下次家里和整本杂志都会大变样了，被选上全新电软第一期的话，可是很有纪念意义的事哦，你想分享那个时刻吧，那还不赶紧把你的奇想趣事妙语说给我们听。□主持/唯夜

辽宁盘锦 板yang

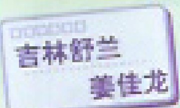
我想抱台新主机回家，看了杂志上的"XB360特别策划"后感觉360也不错，而现在money有限，叶子姐你说我是抱台XB360回家还是等PS3呢？



甭管抱哪个，你要记得先把电视换了，没有好电视这新一代主机几乎就是白买。如果说现在的机器还可以拿台一般的电视接着S线对付着玩，那下一批可就不行喽，真要还这么做，那基本上就是暴殄天物。

360上值得我们一玩的游戏不少，我个人觉得值得收一台。当然了，这个选择主要还是看你自己的口味，看你最喜欢的那些游戏更多会出在哪个平台上。话说叶子为了欢迎下一代主机，也一咬牙跟风（别问我跟谁的风，我耳根子软，被人一蛊惑就跟着走了）订了索尼的HR36，这可以说是国内能见到的CRT彩电中顶级的了，但、但它居然给我断货，我这都等了一个多月了，我想看电视啊！

吉林舒兰 姜佳龙



有一点想问叶子姐的是，唯夜这名字怎么来的？有一次英语老师让我说出最喜欢的杂志中的几位编辑，像什么bear、monkey、elephant、wood、dragon horse都好说，可到你我就木了——怎么说呢？最后只好说成了"only night"，我也想说leaves来的，可我觉得那是落叶啊，你这么生机勃勃的，怎么能"落"呢？唯夜姐公布一下英文名吧！

你给我们编辑翻译的那些英文名字算是镇住我了……dragon horse，这一定是龙马了，那龙哥呢——dragon brother？你们英语老师一定以为你说的是动物园观后感。至于我的名字吗，用脑袋想出来的呗，我喜欢夜，而前面加个"唯"字发音很顺口，于是就出来了。非要翻译的话，你说成"night only"会更舒服一些。问起叶子的英文名字，其实这么多期来，它就藏在家里的很多图上——我很多衣服和饰物上都有写哦，Alessa就是了。

"闯家、闯家，闯开门进家。"——山东蓬莱 沙欣





贵州六盘水 王胤

昨天把PSP打开想看看版本是多少的，结果，一不小心竟把"格式化MSD"那一项启动了！别的游戏记录都没什么，关键是"真三国无双PSP"的武将能力全满的存档，惨啊，不知叶子有无类似情况呢？

还有问问叶子啊，那个叫蓍子的是新小编么？现在电软小编的名字越来越文言了。荇菜刚来的时候害我还不清楚"荇"怎么读，现在，又害我查字典！"蓍"，shi，四声，草木植物，全草可入药，茎叶含芳香油，可做香料。在此特提供注释，以免"星彩老师"上课时重复同样的步骤。

我啊，一般会把重要的记录多做几个备份，这藏一个，那藏一个，俗话说狡兔三窟吗。我自己是没丢过存档啦，不过……我替别人丢过……导致我现在还要不时负责其伙食问题。其实你记忆棒里的内容，随时可以利用读卡器备份到电脑上啊，吃一堑长一智，以后可要留心喽。

有几个生僻字也不错吗，不然星彩老师岂不就失业了？不过呢，以蓍子本人的形象，其实颇具文学气质的；但荇菜就……你想啊，连吃一个月泡面的会是什么生物。

安徽芜湖 邢圆
由于各种原因，我一直到最近才玩到的Viewtiful Joe2，感觉实在是太棒了，尤其是发动了VFX的慢镜之后的打击感实在太强了。实在不明白如此充满解谜与动作性的ACT为什么人气与销量都差得可怜。实在感到无奈啊，不知叶子有何感想？



其实我们近两期的特稿都涉及过这方面的话题，总体来说，就是光凭新鲜不能当饭吃。Joe一代确实凭着慢镜、解谜，以及夸张的风格等等要素叫人眼前一亮，本身是不错的创意，但到了2代，你可以看到，这一套东西基本上没有任何变化。所以我们说“可持续发展”的确是硬道理，有的时候新鲜点子只能热一时，为长久打算的话，你就必须考虑到它的延续性和变化性。

四川成都 温键
昨日，从楼下忽然传来歌声：“小叶子，穿花衣，年年春天……”我急忙去看，只见一个漂亮MM(5、6岁的样子)和一个小帅哥在做游戏……我心想：是啊,自己也好久没出去玩了。

我不是小燕子……不过你说的是，有的时候生活中一个很小的细节，都能引发一股久违的冲动，那就不妨随着这股感觉行动吧。我们别只顾动自己的手，记得也要动动脚。

“奥运吉祥物……还没龙哥好看。”——北京 bug

甘肃兰州 月天如水
叶子啊，帮帮忙啊－我前一段时间买了台PSP，可朋友最近买了台NDS，就不停地在我面前炫耀来炫耀去，说什么瓦里奥多好玩、任天狗多好玩、愿为你而死多好玩……搞得我好像两千多块钱扔到水里了一样……还说PSP的游戏比起NDS少得可怜。我郁闷死了，你说说PSP的游戏是不是一定不如DS啊？虽说我知道PSP的其它娱乐功能很强，但说起来都是游戏机嘛，游戏才是最重要的啦。

呃，既然你都明白“其它娱乐功能很强”这个道理，那也就不要郁闷了嘛。不可否认的是，现在PSP上的游戏是差了点意思，不过并不是没有可玩的啊。那些N氏本家以及必须对应双屏的作品，本来就是不会出现在PSP上的，既然你当初选择了PSP，那就应该明白这个道理。所以没有必要去硬性比较和羡慕，而是努力去寻觅和发掘，你必然能找到专属于自己的乐趣。

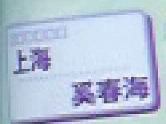


其实叶子收到的比这诡异的信纸有很多，但这一封信的作者却可以说是目前功力最好的——通篇的字迹笔画都很连贯清楚，而纸巾一点儿也没有被划坏，赞。你买的纸巾是什么牌子的？“费丽丝”的吗？你说希望家里有你的字迹，那就如你所愿吧，这可是地地道道的字迹哦。

“有一种美丽叫倾国倾城，有一种友情叫两肋插刀，有一种爱意叫生死相许，而我对‘家’的思念就是牵肠挂肚，更是望穿秋水。”——不错的句子，希望我们接下来的努力可以值得你继续付出吧。有一种约定，叫天长地久。

“叶儿，沙发在哪？我游戏玩累了，我想要上沙发休息了。”——云南蒙自 姜明

上海 Jeffrey.Sea
大家不只关心风林和叶子啊，家同样应该也是编辑们的家啊，小沛啊蓍子啊雪飞啊也经常来家做做客嘛。



上海 奚春海
我希望电软众是不是都能在家里插一脚，这样多热闹。

陕西西安 李阳
添加一些编辑部里的奇闻轶事，毕竟家是大家共同组建的嘛。希望编辑手札扩版，本人最喜欢这个栏目！



最近一段时间的回函卡里，像上面这类看法是比较集中的——大家说得没错，下一期里这些改变就能显露出来啦。2006年里全新的变化将会有很多很多哦，不过具体在哪里，叶子现在是一定要卖个关子的，先说出来可就影响效果了；大家看电影时要是提前知道了情节，肯定也会觉得没趣吧。

湖北武汉 严骏
说到新年新气象，你可不能离家出走哦！有胆子你就试试看。

恩，我没胆子，我不出走，只是去隔壁串门而已，明年换我去做热线，龙哥来做阖家，你们趁现在还不赶紧去讨好一下那个河马头？等下一期我可就罩不了你们了。

你不会真信了吧？









河南商丘 葛晗

赠品是尺子，上天实在太眷恋我了。我们期中考试必定要用尺子，就在我准备从JS那里花2.5块大洋买一只的时候，电软"biu"的一声从天而降，乐悠悠地砸到了我的头上，于是一把捉猴多功能尺静静地躺在我的抽屉里。雪中送炭啊，绝赞！我的心情已经无法用言语来形容，2.5元啊，能买多少个馒头呢！总之赠品很不错呀。



嗯，要不是有来信提醒，我还真没注意到那是把多功能尺，后来翻出来端详了一下才发现，哦，原来顶端有个放大镜……我对不起设计这期赠品的人。两块五在学校里确实能干不少事，不过你上学不会就天天吃馒头吧？那多平淡啊，记得利用放大镜的聚焦功能，还可以在阳光底下烤馒头，焦一点儿更有味道。

"多出点欧美游戏攻略。"

——四川凉山 ZERO

江苏启东 杨加旺

希望电软能在第一时间将XB360当成奖品，我想这样回函表的回复数量肯定会翻番的。

唔，还真不客气，第一时间的XB360……好贵的哦，不过编辑部倒是肯定会装备一台就是了。其实就像之前说的，有一360但如果没有好电视，跟没有一样；拿着新主机就等于诱导自己再去买一台数千以至上万的电视，这果然是个连环消费的年代啊。

回函表数量再翻番？那叶子会很高兴的，我会脸上一边笑一边带着泪的……

安徽铜陵 章超

叶子你喜欢玩生化，又是零fan，嗯，果然够邪恶，正好想问问，零3中那个推车老婆婆是怎么打死的？还有全部灵list你怎么在自己没攻略的情况下全收集的？没事儿满大屋子瞎转悠？不至于吧？

对付那个灵建议你先用"迟"减速，然后抓Fatal Frame做连击。我当初写攻略的时候，基本上可不就是自己满屋子转呗，那还能怎么办？你要体现出比这个游戏更加执着的怨念，才能征服它。不过最近零3的官方完全攻略本也出了，自然要收藏一本啦，我全系列都有哦，哦呵呵呵呵。

北京 曲剑

高三拼搏中，天天披星戴月，起早贪黑，只为大学。出门不见旭日东升，回家不见太阳落山……日子就是这么过的，不过我们从中也成长了。希望中国的电玩界也有这种拼搏的精神。

确实苦啊，不过我能从中看出你对自己选择的坚持，加油！话说叶子也快见不到太阳了，这样下去光合作用都无法进行了啊，不行，这个现状一定要改变——出门见太阳落山，回家见旭日东升如何？咱俩都试试吧，我觉得挺好的。

这种拼搏的精神，作为中国电玩的媒体一方，我们正在身体力行；但制作和决策的那一方，还需要再加油。说句实在话，我们的TV Game仍然是在夹缝中生存，但不同的是，比起以前的被歧视，现在更多的是被无视。路确实很难走，但我们必须坚持自己的选择。



辽宁丹东 刘冠杉

最近迷上了日剧，可是越看越郁闷，难道真的像《电车男》中的那样，电玩狂就那么不受girl欢迎吗？

其实很简单的道理——别把自己局限在一个只有游戏的狭小圈子里，希望别人来喜欢自己，但自己眼里更多的时候却是另外的东西——怎么能要求这种彼此不公平的付出呢？不厚道的。努力期望别人的同时也努力改变一下自己，停留在原地的话，无论是等人还是等答案，都是等不来的。

陕西西安 苏文广

我打无双4修罗模式，连玩了好几天，也没挂。整体感觉不是很难，那个东西不能调难度的吗？

那个东西不能调难度，不过会越玩越难，不知你打到了多少关？叶子是砍到了100多关，那几天没事儿的时候就会翻出来打，本来玩得还挺high，但突然就想到——我这是干嘛呢？砍到后来俨然已经比较无聊了，也没有什么新鲜东西了，一想到这叶子就泄了气，4代从此封印至今。看来我打游戏的时候确实是无脑生物。

的确，这次的4代猛将传不够厚道，竟然连新武器都没有！耐玩度和诱惑力一下子大减。新追加的模式中变数也不够多，立志模式俨然变成了刷衣服，很快就没新鲜感了。KOEI是不是觉得无双系列已经强悍到可以无视玩家的心情了？不过那天听到朋友的看法说，如果新武器的拿法设计得缺乏挑战性和乐趣，那更容易挨骂，也许这次光荣就是觉得没有把握了，于是干脆不做。现在想想，这样解释也有一定道理，要是算上各作猛将传的话，无双几乎是半年多就一作，但实际上，制作人员是需要充电，需要有时间去思考新东西的。若盲目的量产化，KOF就是前车之鉴。



天津 申玮

我特别喜欢家里画的风格，评语如下：形简而意明，色单而独众。创国中之第一，兴家业于世界。

只是别在家里插整页的广告，挺不连贯的。

四川成都 何伯强

我有点儿不想在家里看到广告！

说到家里的插画吗，其实一直有着两种声音的，有的说让读者的来信再多一些吗；有的说那些图都很好看很有意思啊，再多一些——叶子其实也是左右为难啊，只好是每期都随时调整了。嗯，等下一期吧，会有改变把两方面的需求都缓解一下的——我知道你猜到了会是什么，但是，现在不、能、说哦！

大家不习惯在家里看到广告？好，那就不要，你前后翻翻咱这次的屋子，没有了吧？

“留一方净土给游戏，让我们也能在湛蓝天空下自由飞翔。”

——广西钦州 邓旭

生死相许

虽然有些人会说你误人子弟，但你永远是我最理想的老师；

虽然你并不被很多人所了解，但你永远是我最真挚的朋友；

虽然你浑身漆黑 并不算好看，但你永远是我最心爱的恋人。

只为你而生，愿为你而死。曾经进入我内心深处的，给予我无限感动的PlayStation2。

——北京 李晓宁

河南开封 徐鲲鹏

祝你身体健康，没事多喝鱼汤，天冷多穿衣裳，不然我会痛在心上；祝你万事如意，千万不要生气，我的话你要留意，没事要和我联系。

广西北流 林智

22期杂志是我生平第一次用自己的薪水购买的（刚刚离开大学参加工作），心情很激动。兴奋之余回忆起第一次认识电软是小学六年级时无意中在书摊上发现的，从此就与我相伴了十年。写这几句话给阁家只是想告诉家人，当年稚气未脱的小学生如今已经长大成人了！

安徽舒城 张剑生

我给游戏的是大把大把的钞票和热情，游戏给我的是无穷无尽的乐趣和一副近视眼镜，可是我无怨无悔。

河北黄骅 胡佳新

哈哈哈，叶子姐和风太太的造型太可爱了，若有玩偶的话，我宁可一个月不吃饭也要买！

河南项城 师飞龙

在这个网游泛滥的教室里，我与同桌成了固守单机的另类，更特别的是我们总是各持一本同样的电软杂（春秀吧）。

河北邯郸 胡耀鹏

原本在电击中看见小沛，感觉有点儿猥琐……好像是头发的原因吧。但是比如China Joy上的小沛就显得特别精神！而且在演讲的时候也充满了干劲，小沛加油！

陕西华阳 谢庆

这是最后一个月在部队，再次谢谢电软又陪我度过了几个春秋。在我即将告别军旅生涯的时候，希望我的祝福能出现在家中。从相识到相知，从相知到熟识，从熟识到无法割舍，电软，让我们携手共行吧。我相信N年以后，我会对我的同样热爱游戏的孩子们说，总有一种精神是需要你坚持一生的——就像电软。

安徽蚌埠 赵文

我是车，电软是油，没有电软我不走，没有游戏我不留！

浙江桐乡 全春阳

家给人一种温暖的感觉，以至于沉浸在家中连老师来到身边都不知道！——电软被迫与我分离，要到周五才能回归……很多热爱游戏的同胞们，相信也都有过类似的遭遇吧？

河南项城 薛寒

高三不是黑色，因为有“家”；考试不可怕，因为有叶子陪伴。我想叶子应该是松针吧，四季不落，永远陪伴着我们，虽然瘦得“除了骨头就是肉”但不爽的时候也可以扎扎风林。

夏天看家，解暑！冬天看家，御寒！



河北大城 孙卓飞

以前买电软的时候从来不进“家”，只是关心自己喜欢的游戏。但当偶然一次走进了家，发现原来有着这么多像我一样热爱游戏、热爱生活的人。从那以后，我每期必回“家”，在劳累紧张的高三生活中，家给了我温暖、给了我动力。真不知道，如果没有电软，没有“家”，我的生活会变成什么样子。

其实我们现在的长处，关键词就在于一个“文”字呢。我们的专栏文章注重文字量、文学性，文化味道比较重，其它很多栏目也都注重人文关怀，比如说家。所以呢，读电软，一定要仔细，不然稍不留意就会错过很多精彩哦。什么时候进家都不算晚，来到这里，你会发现自己并不孤单。

安徽马鞍山 张明明

不知道编辑部里有多少光棍啊，在这祝编辑部所有小编光棍节快乐！哈哈。

道，11月11号那天我们这里一些人过得是多么惨痛……才下午呢几个人就特慷慨激昂地互相说道：“晚上不准走去喝酒啊！”叶子坐在一边开始还奇怪呢——怎么啦这是，丢钱了不成？后来一看日子，这才明白。我虽然喜欢凑热闹，但那种场合实在轮不到我的事，于是安安静静地夹起尾巴走了。

数字电软

一次偶遇，两次错过，三番四次，五可奈何，六神无主，七上八下，九九等待，十分高兴。

读电软是快乐的，等电软是苦涩的，我们虽喜欢苦尽甘来，但不能让我们忆苦思甜啊。

——河南洛阳 张洋洋

我秀流 Show yourself





↑重庆 梁静

这个一护画得很有神韵呢，色调也不错。话说BLEACH连载到200多回了，未见疲态，值得追看。

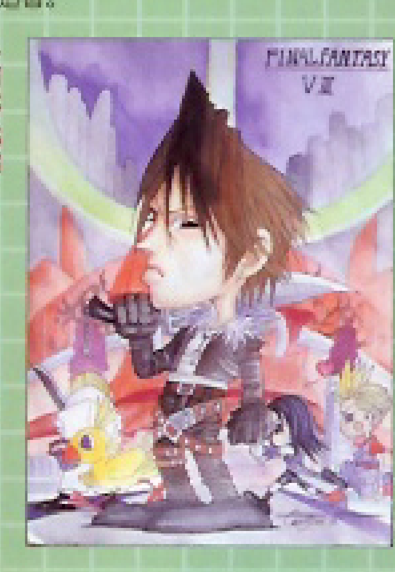


↑福建 刘晨光

期待新作吧，又是成年版的林克了哦。

↓辽宁凤城 王德龙

我很高兴能成为大家发挥想象和恶搞精神的目标。



→河北 郭健

虽然可以说画得有些古怪，但很有想法，大头的斯考尔体现出了一种游戏中看不到的气质。



↑陕西延安 刘晓飞

呃，火纹的英文……拼错了哦。

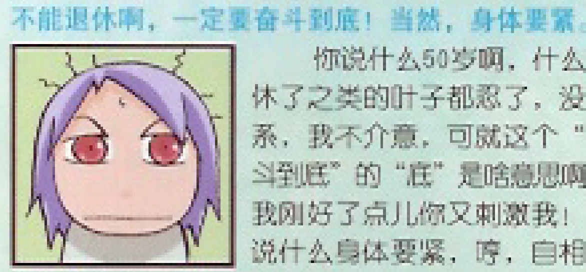
→黑龙江哈尔滨 高洋

再强调一下，家里的画并不能说是「落选子」画廊的作品，只是侧重和要求的方向不一样罢了。



甘肃白银 刘子毅

有一日做梦自己50岁了，看电软时忽然发现一则通告，说叶子退休了，不禁一阵汗颜，未曾想到时光流逝得这样快（痛哭），等醒来才知是梦——叶子千万不能退休啊，一定要奋斗到底！当然，身体要紧。



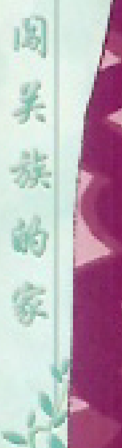
你说什么50岁啊，什么退休了之类的叶子都忍了，没关系，我不介意，可就这个“奋斗到底”的“底”是啥意思啊？我刚好了点儿你又刺激我！还说什么身体要紧，哼，自相矛盾，拉进小黑屋先关三天。

不过说到做梦吗，叶子好长时间都没有经历过了，一般不是睡得少就是睡得浅，躺下去死猪一样到天亮。其实白天实在觉得累的时候，偷偷在办公桌上趴一会儿是最幸福的，幸福到我几乎流出口水自己都不知道，还不幸被人用手机拍了照片。唉，秋风多，雨相合……夜长人奈何啊！



——河北衡水 李仲涛





龙哥热线

包包回打答听

专治各种疑难杂症

□责编/最近新买了一个电炉子然后每晚一边玩游戏一边涮白菜叶子吃的龙哥

游戏 Q 1、曾经在《电软》的新作发售表中看到《生化危机4》与《恐龙危机4》的PS2版，《生4》已确定了，不知《恐4》是否真有其事？如果是真的，那两作的确切发售日是否可以告诉在下。2、本人最近在玩《Kill Switch》（合金杀手？杀戮开关？战地杀机？）在玩到一个类似古墓的一关时，费尽辛苦开了石门，随即警报响起，门内全是敌人和地雷，我不是吃了花生米就是报效了地雷，真想知道过关条件是什么？（开了门还有时间限制，不容你多想），龙哥，你能体会游戏玩到一半玩不下去的痛苦吧！ **（江苏苏州 黄伟）**

1、PS2版BH4的补完攻略已经刊登在上期杂志上，《恐龙危机4》，厂商目前尚未对外宣称本作的开发计划，就更甭提确切发售日了。2、过关条件可以在游戏中随时调出菜单查看啊，至于您说的那一关，关卡名称应该是"Furious Angel"吧？进门后要求您在一分钟之内消灭掉屋内的所有敌人，跟敌人硬拼那自然是九死一生，比较简单的打法就是刚进门就往右边扔一颗手雷并马上躲开，这样就可以引爆绊网；接着不要理会敌人士兵并快速穿过刚才被炸掉的绊网处，进门后即可过关。

游戏 Q 又来打扰龙哥的清修了，真给您添麻烦了。不知怎的，那些乱七八糟的问题老往我身上压。这不，问题来了：1、在《神乐传说》中，我已经和六大精灵签订契约了，但我的符咒师却连一个也召唤不出来，是咋回事？与T.S养成方面有关吗？还是道具装备问题？而或是D版问题？2、另外还有一个问题，就是在05年第一期，即革命号中的《电击》中的片头动画是《数码恶魔传说2》，请问游戏中的那首主题曲是谁人演唱的？曲名为什么？那首歌实在是太好听了！虽然这似乎不属于龙哥的范畴，但也希望龙哥能为我排忧解难。

（广西玉林 黄赞）

1、《神乐》中的召唤系统比较特别，即使女忍者椎名已经与各精灵正式签订了契约也不是在战斗中随时都可以使用的。想成功召唤精灵，除了以上条件外，还必须使椎名在战斗中处于GUARD LIMITED状态，也就是角色被敌人攻击一定次数以后浑身会罩上一层黑色的"气"，只有这个时候才能召唤精灵。2、DDS2的主题曲是由游戏中女主角的声优桑岛法子演唱的，曲名是《PRAY》。这首歌确实很不错，龙哥也非常喜欢，厂商已经发售了本作的游戏原声音乐CD光盘，售价为2940日元，网上也可以找到相关下载。

购机 Q 小弟有两个问题请教龙哥：1、神游出的GBM和GBASP充电的接口是一样的吗？若不一样，会不会有转接或通用的周边？2、GBM和GBASP两种机型的显示效果哪个更好一些？GBM的屏幕很小，它显示文字时会不会不清楚？

（河北 温志成）

1、不一样，GBM使用的是专门的充电接口，不能和GBASP通用。目前任天堂官方和周边厂商都还没有宣称要发售转接装置，虽然不像SP和NDS那样可以通用充电器，但说实话这个是否能通用意义并不大，反正购机时充电器都是必备的附带品，咱又用不着掏多余的钱，所以专门再开发充电器转接装置根本就是多此一举。2、从屏幕显示亮度来讲，GBM比SP要强上许多；从屏幕大小来看，虽然即使用GBM玩文字游戏也照样能看清楚，但连续长时间玩这种游戏的话眼睛还是比较累的，个人认为拿GBM玩一些轻松的游戏效果会更好。

杂谈 Q 1、4个月前本想在电玩通上看好信诚邮购PS2，因不放心，让一个正好在北京的朋友去此店查看是否可靠，结果他的答案让我非常庆幸没有汇钱过去，否则一定会吐血！他按照此店所留地址一路寻去结果发现此店是北京郊区路边上的一个破烂简易铁皮房，不足10平米，里面黑咕隆咚，有二个破柜台，柜台里二个破机器，屋里地上还蹲着一个老头……一问PS2，一位女士说她这里没有，想要的话就去给你找一台！龙哥在电软168期上对广东张添扬回答在电玩通上刊登广告的游戏店有一套完善的监督机制，真的吗？我认为这种店是不应该上电玩通的！它没有实力资格，之前你们不考察吗？2、我的PS2 70012型前两天突然发生自动关机现象，读盘正常，有时开机几分钟后自动关机，一般都是开机几秒钟后自动关机，"绿灯变红灯"。今天把外置风扇一拔（前两天风扇出现转动减速现象，时好时坏）机器恢复正常，再一插，主机又坏了，风扇也不转了，请问龙哥风扇对主机电源有影响吗？我刚换的康佳29寸纯平电视（换了电视3天游戏机开始自动关机，换电视之前风扇就有问题），请问电视、PS2插在一个电源上，是否会因电量不足导致自动关机呢？3、据说NGC上的生化1重做版非常漂亮，本人十分想玩，可惜没有NGC，龙哥认为这部作品会不会移植PS2？



（宁夏省银川市 孙晓伟）

1、您提到的情况，龙哥已经向相关部门反应了，个人建议下次大家如果还有遇到类似情况最好还是直接联系电玩通上的专门投诉电话，这样处理起问题来也会快上不少。最后说一点个人看法，店面破并不代表诚信就一定不好，关键在于有没有确实欺骗消费者，比如您汇款了那边没有发货或是发了个旧机子翻新品等。当然，龙哥并没有也不可能会为游戏店开脱，该办的我们自然会办，但不能一棍子打死人不是。2、拿去游戏店检查一下，如果电源和底版输入端都正常的话，龙哥认为有很大可能是风扇接口部分的问题，比如保险短路等等。大功率电器使用时最好尽量不要插在同一个接线板上，不过您遇到的情况应该不是因为这个原因。3、目前CAPCOM还没有公布这方面的计划，可能性似乎不是很大，不过既然连GC独占的BH4都能移植给PS2，到时候真出一个PS2复刻版BH，相信也没什么人会感到奇怪了。

事件 给PS2加装改机芯片没罪？

龙哥你好！我记得几年前曾经看到一个新闻，说的好像是索尼起诉澳大利亚一家游戏店给PS2装改机芯片的事（记不清楚了），可这官司一打就是好几年，也不知道其进展怎么样，已经出审判结果了呢还是两边继续扯皮中？我对这事挺关心的，如果龙哥知道的话麻烦您给说一下。

（湖北武汉 李威）

那桩官司还是2001年的事了，难为您过了这么多年竟然还记得，正好最近审判结果已经出来了，龙哥正好在这里说一说。这件事最初是因为澳大利亚一家叫做"西多尼"的游戏店给购买PS2的玩家提供安装改机芯片的服务，于是索尼以侵害著作权为由将该游戏店的老板Eddy Stevens告上了法庭。因为涉及到包括玩家和游戏软硬件厂商都切身相关的问题，所以当时确实吸引了相当多人的关注，不过这官司一打就是N年，于是大多数人也差不多早已忘记了此事。不过最近澳大利亚高等法院已于10月6日对此案件作出最终判决，审判结果出人意料：法庭宣判游戏店老板Stevens胜诉，理由是："虽然安装改机芯片或许可以使PS2读取'复制软件'（D版游戏）或其他国家地区的软件，但改机芯片本身并不能直接'复制'这些PS2游戏软件，所以并未构成侵害著作权罪。Stevens的辩护律师事后称此案的胜利有力地维护了消费者的利益，今后澳大利亚消费者便可光明正大地在其他地区以较低地价格购买正版PS2游戏；法庭还宣判此案的诉讼费用将由索尼支付，索尼公司暂时拒绝对此发表评论。从澳大利亚法院的理由来看似乎有点咬文嚼字钻语言的空子之嫌，不过这也正是西方国家法律制度严谨的表现；龙哥还是要提醒大家一点：外国的范例未必适用于中国，何况即使游戏店安装改机芯片不违法，玩家购买D版软件并使用的行为则铁定不属于合法范畴了。

游戏小知识　王国之心各版本区别

1、《王国之心》与其最终混合版相比，后者除了新增隐藏BOSS和FFX-2最新影像外还和前者有啥区别？难道两者存在着本质的区别？如果无区别，SE为何还推出两个廉价版本的《王国之心》？2、为了能玩好2代，偶正重温将近两年没玩的一代，没想到和小破孩比跑时竟给输了，（第一次玩还侥幸胜了）顿感世事变幻无常！偶还第一次在此发现了问题，偶在和破孩比跑时不慎从树上掉下来，被其超过先到终点，等偶跑到终点后，出现几句日文，之后不知该如何重跑，和那两个人对话都没反应，也无法进入菜单读档！3、《恶魔猎人3》中的魔人蓄力究竟有何用途？电吉他的威力与什么有关？ （内蒙古通辽 零式枪手）

1、为什么要推出那么多版本？这还不简单，骗钱呗。《王国之心》分别在2002年的3月28、9月16和12月26日发售了日版、美版和FINAL REMIX三个版本。最先推出的是日文版，接着是对应欧美市场而发售的美版，将字幕和人物配音全部改为英文，相较于日版，美版在游戏中的变动并不大，也就是加入了一些新要素和做了一些细小的改动，另外由宇多田光演唱的主题曲《光》的美版歌名是《SIMPLE & CLEAN》。FINAL REMIX版相当于美版的逆移植，游戏中的变动还是不小的，虽然各版本之间的全部具体区别龙哥没有仔细整理过，但FM版的变动无疑是最大的，包括通关后的动画、隐藏BOSS个数、游戏数据方面的微调以及不同难度模式下的区别等。个人认为FM版是三个版本中最好的，只是FM版中只有语音是英文，其余方面几乎就是纯粹的日文游戏了。2、关于那个赛跑小游戏，龙哥在这里可以给您几点提示：一开始不要跟着其过桥，而是直接跳下水再一直走，摸过星星后同样不要跟随其跑的路线，可以跳下树直接跑，有一处需要跳跃的地方只要在靠近时提前按跳就能上去，掌握了这几个要点应该就能轻松获胜。3、抱歉，龙哥没能看明白您"魔人蓄力"一词该做何解释？魔人是但丁的变身形态，变身后攻防能力大增，无硬直且可以回血，变身持续时间与但丁的魔力相关，虽然但丁的一些武器的攻击方式可以蓄力，但游戏中是没有"魔人蓄力"这一名词的。电吉他的威力是固定的，与别的什么都无关，龙哥可以给您介绍一个不错的电吉他攻击技巧：首先按一下三角键（只要按一次，且不用输入方向），在按下三角键的同时可以发现但丁会呈手拿吉他的停止状态，这时再按一下三角键（同样不用输入方向），接着在将左摇杆向左推的同时按一下三角键，快速完成上述三个步骤并在蝙蝠飞出去的一刹那开始狂按三角键……

硬件 Q

龙大哥你好！小弟有棘手的难题，想请教大哥。1、我朋友想换PSP的外壳，问了上海宏龙的JS，说换壳要300RMB，是否合理，是否原装？2、PS2的记忆卡如何与电脑连接，如果有连接器之类的东东，大约多少RMB？3、PS2 50009的光头与其它5万型的一样吗？坏了是不是很难修？4、听说PS光头可以换物镜（电软2002年第5期写的）那么PS2的物镜可以换吗？多少钱？ （上海 彭一响）

1、目前我国市面上的PSP外壳基本上应该都是组装的，索尼方面，并没有正式宣布过要推出原装外壳——当然，我们所说的"外壳"，其实只是PSP的前面板而已。不过组装的质量也不一定就不好，有的外壳做工还是挺不错的；价格方面，根据做工好坏，在250－500之间不等。2、PS2记忆卡与电脑的连接问题，一般是通过专门的软件工具，以U盘为媒介，先将记忆卡中的记录通过软件转移到U盘中（U盘可以直接插在PS2的USB插口上），再将U盘中的相关文件拷贝到电脑上储存或是上传，反之亦然。目前这方面的软件以AR MAX EVO最为著名，前几期热线中提及的D商自制的"PS2工具N合一"中也有这款软件。3、5万09的光头和其他5万系列的是一样的，可以通用，不过该型号的主机目前也是游戏店中所有PS2主机中最贵的。4、单从技术角度来讲，PS2的物镜是可以单独更换的，不过实际上，光头部分零件的更换都是游戏店商家内部之间进行更换，很少会对外做，所以想去游戏店单独更换PS2光头物镜的话，实现可能性会比较小。





周边 Q

前天入手PSP1000型，是2.0的，到现在依旧是超级兴奋中啊，那感觉实在是太爽了啊！现在正在玩从PS上移植来的传说第3作——永恒传说（好感动啊！熟悉的画面、音乐……），但小弟我还有些问题，望您在替我高兴的同时帮小弟一把，有机会请龙哥吃素炒饼啊！1、是关于PSP2.0的影片播放，我按照网上查的1.5的方法放MP4，可是怎么都是播放错误，失败啊！我为此都想跳楼了！2、是PSP的无线联机怎么用啊？只将无线联机的开关打开就可以吗？用建立路径吗？2.0的和1.5的可以直接联吗？ （JQI）

素炒饼……怎么又是素炒饼？能不能换高档点的东东，比如说——肉炒饼？（笑）1、1.5和2.0播放MP4文件的方法并没有任何区别，在这里也不知道您所指的播放错误到底是怎样一种情况，是播放不能还是找不到文件？您可以去一些关于PSP的专题站下载MP4文件或通过一些软件自己动手压来试试，播放方面应该是没有问题的。2、把左手边的无线连接的开关打开就可以了，不用建立路径，在游戏中一台机器建立为主机，其它机器加入就可以了，游戏的话当然可以直接联，和机器版本无关。



游戏 Q

1、《复活传说》最后一个很大的迷宫需要找出和自己一模一样的自己并打败，可是我只能找到马奥和尤金，剩下的都是死路，应该怎么走才行呢？2、是关于《生化危机·维罗尼卡》的 问题，虽然是比较老的游戏了，据说游戏中能发动所谓的"无伤害挣脱"，真的能发动吗？如果能发动，应该怎样发动？那份《威斯克的报告书》是不是只能在"生化危机·代号维罗尼卡"中才能收集到？《生化危机4》中隐藏游戏中获得的手办一共有哪几个人？3、机战中阿姆罗和卡米娜的背景音乐的名字是什么，我很喜欢，可是却不知道名字，龙哥知道在哪里有下载吗？机战MX中阿姆罗有开过Hi－ν吗？4、《战神》中波塞冬试练中有一个下潜处，就是有一个门一直阻挠的那个，需要按住R1键才能通过的，可是我为什么总是游不到第二个坑就被那可恶的门夹死了，有什么窍门吗？ （江苏常州 穆欣）

1、在第一层打败假的两个自己后是要通过传送点前往第二层和第三层的，接下来的两处BOSS战分别是第二层的左上和第三层的右下。2、"无伤害挣脱"是指在被敌人抱住的一瞬间快速狂按手柄上的任意按键，只要按键速度够快，就可以不被敌人伤害挣脱掉。游戏中在一些空间比较狭窄丧尸又比较多的场景，多利用"无伤害挣脱"的话可以快速安全穿过，不失为一个好办法，当然前提是您按键速度够快。《威斯克的报告书》是CAPCOM官方单独发售的一个资料设定集，是单独的，并非包含在其他生化危机系列的游戏之中。BH4中的隐藏手办获得方法，请参看前期热线，有介绍。3、UC系的机体在机战系列中的战斗背景音乐并非是每一作都相同，而是有所变动的，个人以为比较经典的BGM，阿姆罗的应该是"Segement Ⅲ"，卡缪的则是"モビルスーツ战"、"舰队战"和"宇宙を驱をける～ゼータ"这几首，MX中应该是没有Hi－ν的，实际上MX中的隐藏机体实在是少得可怜。4、过那一块需要看准时机和眼疾手快，第一个坑好过，后面距离长的两个坑之间，建议先躲在一边看上方转动的机关过来的规律，两个机关之间的距离并不是固定不变的，有时候间距较长，有时候间距较短，我们需要选择间距长的时机快速游过去，所以您得停下来好好观察一下。

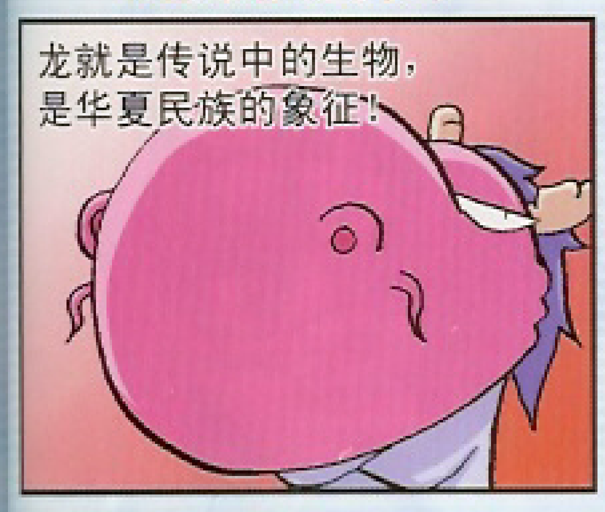
杂谈 Q

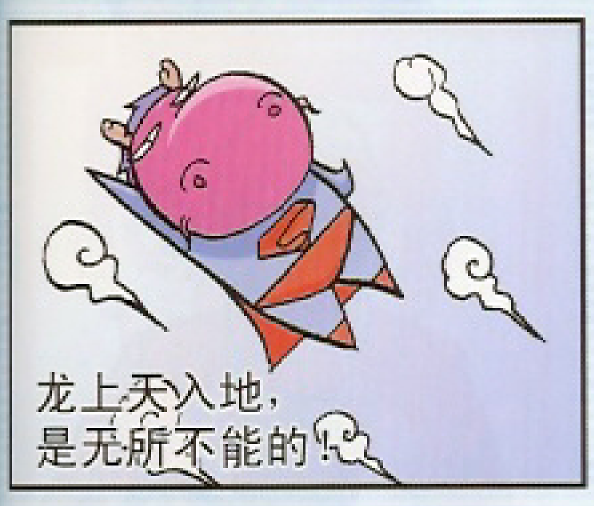
1、为购机事宜致电某电玩权威（某游戏店），答曰："尽量不要用PS2玩PS的游戏"，理由是"毁机器"，可是我是FF的死忠啊！我现在在没有PS的前提下已提前入手正版《最终幻想8》一套，能玩吗？能玩的话光头会否KO？若是D版又如何？2、由于我是抱着"能玩到PS2上的好游戏就行"的心态来购机，那么我想问一下，九成新3万系列或九成新5万系列港机二手1100元，和全新7万系套机（送双手柄）1680元，哪个更划算？3、PS上的《最终幻想1+2》和GBA上的《最终幻想1+2》有区别吗？现在还能买到《FF2》的正版吗？多少钱？4、一年前花五百大元买了台读盘良好的旧DC，狂练《格2》和《毒涂鸦》，被同班男生耻笑"傻老大"，因为游戏和游戏机都过时了。……请问这两款作品有什么隐藏要素吗？ （广西宜州 林□）

1、建议是尽量少用PS2玩PS游戏，并不等于不能这么玩，只是最好少玩而已。既然您正版游戏都已先于主机入手，可见您对FF8这款游戏确实是相当喜爱，那就不用考虑太多，安心用PS2玩即可；PS2光头再脆弱得一塌糊涂，也还绝不至于会被一张正版FF8毁掉，不过玩劣质D版的话就

是会伤机子的了。2、明白您的意思，的确如果要玩的游戏不多的话，的确是低价购入成色较新的二手机比较划算。不过说实话机子的新旧成色绝不能单凭外观来判断——龙哥曾经在某著名二手市场亲眼见证“高手”仅用几只牙刷和一套非常简易的工具就将一本来很破旧的主机外壳打磨一新……考虑到您毕竟还是学生，手头不富裕，二手机的购买方案可能更适合您，龙哥建议如果实在要买的话一定要找比较可靠的游戏店购买，最好当场能够拆开来看看里面的积尘多少，留神一些小角落，比较显眼部分的“面子功夫”，JS们一般还是会做足的。3、PS上复刻的FF1和FF2相较于原FC版主要是在画面和音效上有很大的改进，而且还专门制作了CG动画，乘上飞空艇后会转为3D场景，新增了快速存储和加速跑等设定；而GBA版的《FF1+2》主要是对画面部分进行了强化，并为FF2增加了一个名为“Soul of Re-Birth”的剧本，其余地方变动不大。由于是复刻作品，加之已经有很长的时间了，估计您买到正版的可能性会很小。4、花五百大洋买一台旧DC……这价码都够买一台全新DC的了（尽管如今已经没什么机会买到全新DC了）。玩老机子老游戏没什么好自卑的，编辑部里还经常有人不时祭出FC、MD或是SS来上一番呢；甭管他们，自个玩着高兴就成。那两款游戏可研究的地方还真不少，可惜热线里没地方刊登这个，这样，您先钻研着，龙哥要是有空的话，回头整理一份研究单发给您。

龙的定义









杂谈 Q 你好！因为某些原因，我决定一切重新开始，一觉醒来，第一个就想到你，所以就打算以这封信作为一切的开始吧。我刚好也有点问题，望龙哥为刚走出阴影而还不太清醒的我指点迷津。1、我没有家用机，只有PC一台，想家用机想疯的我决定购入手柄一只用来望梅止渴，而PC上的USB手柄有类比摇杆的我这卖50元一只，TOPWAY的，带驱动，我有点不相信那个BOSS，因为他开价时是考虑再三的，且手柄质感很差，于是上北通的官网打算邮购，一看有两种无驱动的类比摇杆手柄，一个60多一个80多，龙哥可以上网看看，你说，我该如何选择（质量、安全第一）？2、象我这样无机的人只能玩模拟器（还是GBA的），可看了电软19期卷首特辑，我这心里那难受呀！我玩PC GAME就绝对支持Z版的说！我是真想整台行货PS2，可无奈没钱，又说服不了我爸，我该怎么办？　（福建 李永琦）

1、一般游戏店中卖的那种电脑用组装手柄成本都极低，通威（TOPWAY）这个牌子还算有些名气吧，不过说实话这种东东也就是能玩，手感和质量都不能太计较。您说的北通手柄，在国产手柄中已经算是质量不错的了，当然价格也不菲，具体选哪一款，根据自己实际情况选择就行了，不用顾忌太多。2、您这种情况，我也没好办法，而且似乎遇到这种情况的还确实有那么一部分玩家。都这个年代了，可有的家长还是认为买电脑就可以用来学习，买游戏机就是玩，然而实际上相当多数的人拿到电脑后也不过是拿来当游戏机玩而已；先不说认为玩就是没出息没前途的想法本身就是错的，单从结果上来讲也往往事与愿违。像您这样，如果实在是想玩又无法从家长那得到经济支持的话，龙哥建议您利用假期自己出去打打零工或是日常用钱时注意节省一点，总还是有办法的。应您的要求，来信最后关于您个人感情方面的文字龙哥没有刊登，龙哥想说的是：我本人绝不是死板的教条主义者，自己的幸福当然要靠自己去争取，毕竟法律上都没规定未成年就不能谈恋爱。不过您毕竟还太年轻，想事情做事情的时候一定不要太绝对，说实话像您这样正直血气方刚又没什么经历的人要掌握好“度”是很困难的。所以对待这份感情，龙哥的建议是不要急于求成，慢慢积累。说到这里，可能有读者说龙哥有点姑婆了，但既然您信任我肯掏心窝子跟我说话，龙哥说的自然也都是肺腑之言，爱不爱听、嫌不嫌我姑婆我都是这么说，对朋友就一定得负责任，这是龙哥的做人原则。最后再补充一句个人感受：“人生，漫长着呢，还有太多的东西我们需要去学习。”

游戏 Q 这次想请教您几个关于三国无双的问题：1、真354中孟获的LV4是不是在南中平定战拿的？我打了几遍也没拿到，真急人。2、真354中孟获的出现条件是什么？3、我要找荐菜算账！他说真354猛将传中，在麦城之战达成千人斩可获得“乱舞极书”，我选择“入门”竟然……关羽挂掉了！怎么搞的？！荐菜你别将责任推卸给KOEI！（我是动作达人啊）4、到了2006年1月份还能邮购到2005年的电软第8、9、10期杂志吗？龙哥一定要帮帮我！等我明年暑假去北京时请你吃饭……　（安徽淮南 宫佳伟）

1、孟获的LV4武器“百兽王”取得条件是于“南中平定战”中在阿会喃、董荼那、杨锋没有叛变的情况下，玩家亲自击破黄忠、魏延、月英即可（不能让金环三结和兀突骨被敌方击破）。2、孟获的出现方法是将魏国任意一名武将、陆逊以及诸葛亮的无双模式通关。3、很遗憾的告诉您，此事荐菜没任何责任，乱舞极书的出现条件就是千人斩，而且本关很简单（何况是入门难度），关羽基本上是不会死的，像您那种情况，说实话只能证明您水平太次了……4、邮购杂志的事情，您最好电话询问邮购部，而且未来的事情实在是说不准，这种东东用不着拖吧。

游戏小知识　GBA上的官方汉化游戏

请问龙哥，GBA上的《牧场物语》有官方汉化的中文Z版吗？偶很喜欢《牧场》，可是在日文方面一窍不通，但喜欢Z版，所以问问，NDS的呢？《口袋妖怪·红/蓝/绿宝石》是否也有官方汉化的中文Z版？请龙哥务必回答，小弟在这谢谢先。提一个N蠢的问题，烧录卡干嘛用的啊！官方译制的GBAZ版中文卡有哪些？　（火凤凰 一辉）

没有，目前能够玩到的“中文版”牧场物语，都是玩家自己汉化的，任天堂从未推出过官方汉化的牧场物语，不论是GBA还是NDS。口袋妖怪系列的也全部都是玩家汉化的，同样没有官方汉化版。说句实话吧，任天堂从来没有给GBA上汉化过任何游戏，目前仅有的四款“官方正式汉化版”GBA游戏，就是由神游公司发售的《瓦里奥制造》、《银河战士·零点任务》、《超级马里奥2》和《瓦里奥冒险》。除此以外，您在游戏店中看到的其他任何中文GBA游戏，都是我国汉化界的朋友们或是D版游戏商自己汉化的；当初神游承诺过的汉化GBA游戏列表，也已经N久没有音信了，未免有些不够厚道。至于烧录卡是干嘛使的这个问题，我可以不回答了么？

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

GAME ARTS SHOW

从上期开始，大墙的投稿邮箱就改变地址了。原来的邮箱另有其他的用处，请大家不要再投原来的地址了，以免漏登。另外要强调的是，姓名、年龄、地址、邮编千万不要忘记写，前一阵的声明以后还会不定期刊登。新地址：daqianghualang@vgame.cn。欢迎大家踊跃投稿。

最佳美工奖



—勇者斗恶龙8　北京　[illegible]

你的这幅画直逼鸟山明的原作，一开始我们都还以为是临摹呢，可惜找不到原画，我相信你有这样的原创实力，这幅作品几乎没有缺点。



—[illegible]　上海　[illegible]

成熟版的小乔还真是女人味十足，我感觉比游戏中的萝莉形象要好多了。不过画面中这两个人的默契感觉甚缺乏，好像形同陌路。

最佳创意奖



—街中小憩　北京　顽皮精灵

春丽是小沛非常喜欢的角色，现在看着战斗结束在树林中休息的她，似乎更显温柔的一面。相对于常见的战斗画面，这样的处理更能体现出春丽女性的一面。



—狂乱　上海　卢琦

这个Maria可是个恐怖的家伙，她的笑声至今想起来还让小沛后背发凉。你把她画得善良多了，满脸憨厚。



—KOF大　黑龙江　[illegible]

很接近原作的画风，就是眼睛画得有点近，颜色上得很不错，非常专业，你可以多试着画一些原创作品了。



—八神庵　黑龙江　乔枫

光看整体的话，你的作品很有气势，可八神的脸也没有那么长吧？就算是[illegible]也要甘拜下风了。

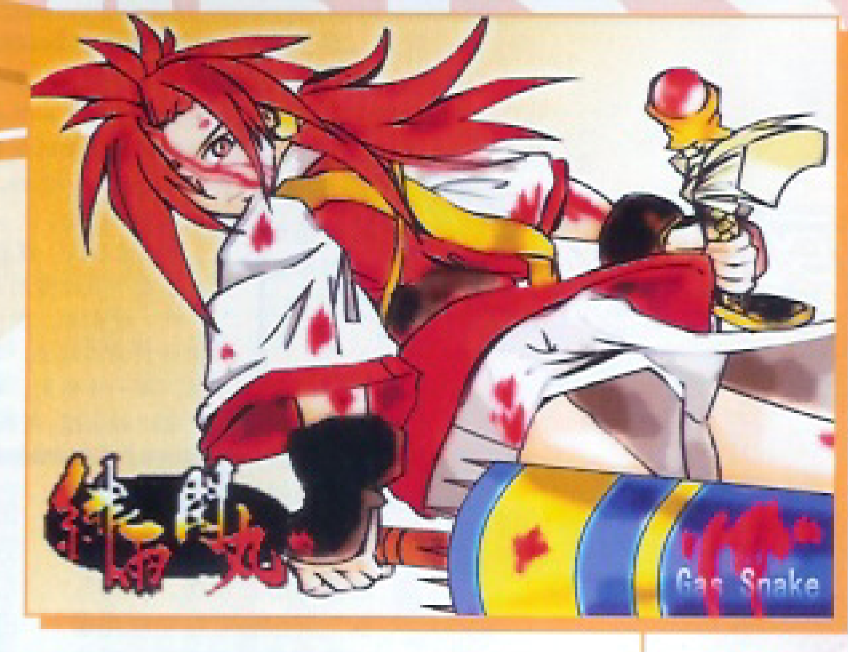


—柯南　浙江　[illegible]

这幅画的意境不错，不过人物四肢的比例有点失调。此时柯南的心情一定很复杂吧，自己喜欢的人把自己当成了小孩……

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。





←绯雨闲丸　北京　梁佳鹏
满身伤痕的绯雨闲丸肯定是刚经历过一场生死较量，看他的脸好像成熟了很多，难道他一直从小打到长大吗？

↓KEN　哈尔滨　高洋
那幅ROCK临摹的不错，这幅画得也很传神，就算是衣服的颜色不一样，可超喜欢《街霸》的小沛还是能一眼就认出你画的KEN。



←宫城良田　南京　陈绿星
宫城这个小个子，在你的笔下显得高大了不少。加上那副好像只有一根腿的眼镜，真是一副很欠扁的样子。







↑克劳德　北京　双御前
你画的克劳德非常优秀，可惜本期的《DQ8》那幅画太难以逾越了，所以只好让你屈居最佳美工第二的位置。

↓瞳　北京　顽皮精灵
DOA里最漂亮的雷芳MM你怎么不试着画一下啊？小沛原以为画这类题材的都是为了突出性感，没想到你倒把可爱放在了第一位。

←樱木花道　南京　陈绿星
你画的人物似乎都有被拉长了的感觉，樱木的眼睛也大了很多，看起来他又要「用眼神杀人」了。



←龙珠Z　湖北　bloodriver
刚一看到这幅画，我还以为是游戏王呢。可见虽然你的画工已近炉火纯青，然而对人物的特点把握还不到位，或许是你太注重原创了吧。



GAME BAR
闲聊游戏吧

我最近都不敢早回家了，因为一到八、九点钟就会突然断电那么一下，虽然时间不长吧，但经不住天天这么折腾啊，家里的电器可受不了，而且如果要赶上我打游戏正存盘的时候……也好，我有生以来第一次给自己找到了加班也可以非常开心的理由。

游戏这东西，就像一种很刻骨的感情，也许有时候你会找不到激情，但在无数个不经意的瞬间，你都会想起它，想去触碰它，就像风。

对，就像风，就像我们这期的文章中所描述的那样无处不在。本期bar里的前两篇选文，都流露出偏感性的唯美味道，但这次就让我任性一下吧，每一种感觉，都要给它们空间。

这次的主题，是数字；下一期，总第172期，我们会感动你。 □唯夜

Blowing in the wind

作为自然界中最为飘逸的精灵，风永远是那样自由得令人捉摸不定。有时她温情缱绻，轻轻地掠过你心中宁静的草原，令每一棵草都为她娉娉婷婷的身姿所倾倒；有时他却又暴虐乖张，肆无忌惮地在内心之海掀起惨绝人寰的惡浪，催动波涛骚杀着阻拦他的岩壁。无影无形、无始无终，她/他的情绪就这样在空气中倔强地蔓延流动开来。人们或是一相情愿地企图为她/他描绘出一个具体的形象以使凡夫俗子们能够对其顶礼膜拜；或是干脆就把她/他高山仰止的精神注入自身沉重迟缓的躯体，希望借助这种神奇，来支撑我们对自由的向往。

在古今中外各种艺术门类无以计数的优秀作品中，我们都可以找到风本不应该存在的身影。艺术家们敏锐、活跃的心灵就像是漫游在苍穹下不羁的风，在缪斯的指引下拨动手中的竖琴，和谐地奏出或喜或悲的乐曲。而从这个潇洒的精灵来到电子游戏世界的那一刻起，我们便也有机会追逐它轻盈的羽翼，与它一起去奔跑、去吟咏、去冒险。

“什么？你是在和我说话吗？你问我在下一部作品中将会有怎样的表现，天晓得，你还是去问中裕司吧，这问题他说了算。当初他找到我只是因为他觉得我很能跑，而且还跑得非常快。至于有多快，嘿，瞧你这块破手表，它能显示的最小时间单位居然是秒，要给我测一千米用这个可绝对不行，你总不能在终点告诉我说我的用时是零分零秒吧。还有你这台数码相机，得了，别跟我提什么1000万像素，就算是在科幻小说里也找不到能拍下我跑步时英姿的相机，还别不服，有种你给风拍张照片让我看看。”

“你问我为什么那么喜欢奔跑，唉，你们人类所有的幸福与不幸都来自于这三个字‘为什么’，‘为什么’推动着科学家用理性的思考把你们的物质生活变得舒适安逸，‘为什么’又纠缠着哲学家将感性思考得优柔寡断。要我说你们这些慢条斯理的家伙就是太缺乏锻炼了，要么就是一天到晚担心家庭啊、事业啊，油价又长多少了，商场又打几折了；要么就拿什么物质、意识、生存、毁灭这些东西折磨自己的思想。实话告诉你吧我从不动脑子思考为什么，无论喜怒哀乐，你只要纵情地跑起来，风就会告诉你一切问题的答案。我听说你们有不少人崇拜阿甘，他之所以是你们人类中最聪明的一个，就在于他用行动回答思考，‘run! Forest，run!’哈哈，我就喜欢这句台词。”

“嘿，你，对，就是你，往哪看呢，别以为我没听见，你对我的身材有意见对不对？我要累打听一下你觉得什么样的身材才算好，什么，结城晶？还有呢？桑吉尔夫！天哪，庸俗到了何种地步，你这个健身房的奴隶。难道你对我流线型的身材无动于衷吗，这可是通过在户外长期的奔跑让风打磨出来的，中裕司就懂得欣赏这流线型的美，当年我们一炮而红后公司奖给他一辆法拉力可把他乐坏了。其实要不是为了和世嘉的LOGO保持一致的颜色，我倒是更愿意有一身红色的行头，因为红色代表自由，蓝色象征平等，白色指代博爱。虽然你让我有些不爽，但是我还是把这个送给你，《索尼克大冒险》，还是DC版的呢，回家好好感受一下什么叫速度与激情吧。最后你要记住一件事，只要有我在，世嘉就永远都是世嘉。”

“马里奥，Happy Birthday！今来采的记者还真不少，一转眼你也是五十，啊不，二十岁的人了，瞧你这肚子，还跑得动吗。说真的我觉得碧奇那任性的小丫头一点儿也不可爱，不如我介绍个辣妹给你认识。对了，热狗还有吗？我要带两个回去给我的小兄弟泰尔斯，他前两天回家为了抄近道飞过伊拉克的时候被误认为是美军直升机给打伤了。嘿，耀西，别再吃了，给我留点；老马，啊不，马叔，啊也不对，马哥……天哪作者这个白痴到底想让我说什么，算了，不管了，我走先，再联络。”

你往何处去？隐没于地平线的夕阳余晖散尽，天空中阴云密布，黑暗从四面八方的深渊里漫涌而出。在这鬼影幢幢、幽暗深邃的城堡里，陪伴你的只有恐惧、只有绝望、只有孤独，只有那血的宿命所带来的悲伤。在这里，等待你的都是早已没有了灵魂的活死人，阴郁连绵的痛苦将他们原本正常的躯体与心灵腐蚀得不堪入目。而你却独自一人，乘着轻盈的脚步游走在恶魔的府邸。只是那摇曳着凄凉眼神的孤寂烛光竟然映照不出你的身影，难道你也是恶魔？不对，你的眼睛里分明闪烁着坚毅的光芒，仿佛能刺破悲哀的宿命，理直气壮地撕毁那张与魔鬼签订的契约。是风，只有风才能吟咏出你那悠扬空灵的旋律，你那风般自由的心灵就这样超脱了肉体的愚钝与束缚，降临到城堡的每一个角落。

所谓的夜，就是大地把自己的影子投向了空中。风无迹，影无形，夜色从空而降。那些被神、被自由所抛弃的魑魅魍魉只有对着你所扬起的潇洒自惭形秽。没有什么能够阻挡你对自由的向往，你心怀向往在这闭塞压抑的魔窟里天马行空地肆意张扬。把爱、把恨、把思念、把忧伤、把穿越时空蹉跎荏苒的情感、把无所畏惧纵横捭阖的精神——统统化成了风，升华成了这神祉般高傲的精灵。你一会儿在天上收集阴云，堆成层峦叠嶂；一会儿又撕碎它，吹得纷扬飞散。

冥冥中月下夜想曲又一次回响在耳畔，特尔娜纤细的弦为你缥缈的飞舞伴唱出一段段催人泪下的天籁之音。弦音浮动，听琴声娓娓；遗时独立，静舞残垣断壁，不念畏惧感伤；凭虚有路，苍茫云万千丈，了却一生惆怅。大概你已没有了爱人，没有了朋友，没有了舍不得，没有了放不下，否则你的灵魂又怎能虚幻得如此了无牵挂。

你是风，就因为你是风，你从不要求什么，你也不曾放弃什么，你把一切物质世界的爱恨情愁化成最为瑰丽绚烂的辞藻都融入了自己的精神世界，修饰那随意而发的壮阔篇章，然后又用婉转唯美的歌喉把这一切挥洒向自由的原野。晨曦用熊熊的火焰为你染红了地平线，在你高傲的头顶，美丽宇宙已经呈现。所以你没有恐惧、没有犹豫，飞跃所有的羁绊，飞扬起那首“I am the wind”。

他们是黄沙漫天，遒劲苍凉的陆尔盖亚大陆上飞翔的渡鸟，渡鸟们舒展开自由的心怀，悠扬的口哨吹动着他们飞翔的翅膀。这片大陆诞生了多久，在这片大陆上进行过多少次战争、有多少无辜的生命在这里或那里殒命——谁也没有计算过，更没有人记得清楚，只有老鹰、鸽子、乌鸦，还有风看见过这一切。在这茫茫的荒野上，夕阳西下，鲜艳的晚霞把红光洒满大地。大地一片空寂，站在这荒原的一端朝眼前望去，即使你有最锐利的眼睛，也看不到一丝一毫的人迹。在那昏暗、枯萎、凋谢的灌木丛中，除了风的吹息便再没有任何的动静。太阳像个半圆的盾牌显露在地平线上，荒原上那些偶尔隆起的地方与其说是山丘，不如说更像是坟墓。

渡鸟们振翼飞翔在混沌的天幕下，目力所及全是人迹罕至的萧瑟，但是这大漠黄沙、风尘仆仆的无限广阔非但没有把他们包裹进空寥的自怨自艾，反

而是激起了心中的勇气，扬起了一种漂泊的浪漫。

在荒凉中起飞，扶摇直上三千尺，是风给了他们这样的力量。就像是居无定所、四海为家的吉普赛民族，自由奔放的舞蹈是他们对自由生命的诠释。农耕社会圈定起无数的条条框框将我们约束在了一个不忍挣脱的牢笼中，本应博大的胸怀在广厦林立的城市中被挤压凝固成了狭隘的形状。然而别忘了，在沙与云之间，吹拂着桀骜不驯的风。众鸟高飞尽，孤云独去闲，渡鸟们乘风破云没有丝毫的留恋，他们把希望的种子撒向了贫瘠的大陆。如果把剑与魔法的组合形容为雄浑深沉的交响乐，那么这个枪与魔法的世界就是狂野激烈的摇滚。魔法的神奇把二者与平凡划清了界限，而后者在枪与火中炽狂喷涌的生生不息把每一个在法尔盖亚上孤独游荡的渡鸟汇聚到了一起，壮志凌云翱翔在云之彼端，鹰击长空惊醒浮云沉睡的眼帘，咆哮出振聋发聩的豪迈。

渡鸟们在寻找——寻找救世的道路、寻找济世的良方、寻找自我的意义、寻找生命中所有的价值和无价值。而答案，就在风中飘舞。

弗洛伊德的心理学说将自我分为三个层次：本我、自我、超我。本我就像是火，是人心最本质最狂躁的表现，肆无忌惮，完全受欲望的鼓动，为所欲为。自我可以比作水，相较于火有了很多的理智，学会了隐忍和妥协，但水又难以克服自身的软弱，会随环境而改变自身的流向，在外界的影响中随遇而安，甘受支配。只有风，这仿佛超我一般的存在，最为超然，从不受制于任何一种可视的外形，但又能无处不在，无所不能，它的无欲无求来自于博览万物的宽阔视野和广大胸怀。火善于摧枯拉朽，水溶于逆来顺受，而风却高于两者，挺立着自己的风骨，傲视一切。



火为我们解决温饱，水是生命之源，他们组成了物质世界的基本元素；而风则支撑起无形的精神世界，告诉我们生命的意义：如果不放弃一切，就什么也得不到。我们向往自由，所以我们喜欢这些游戏钟爱这些承载着风的神髓的游戏。追风、追梦，就像鲍勃·迪伦歌中所唱的那样：

How many roads must a man walk down

before you call him a man

The answer, my friend, is blowing in the wind

The answer is blowing in the wind

□文/帝企鹅维特

Memories Off

回忆永恒

我是个多愁善感的男生，不知曾多少次为人间的生离死别、悲行壮举而流泪，可一款并不太有名的"Memories Off"——秋之回忆，却使我第一次面对着游戏时流泪了。

这是我接触的第一个、也是目前唯一一款恋爱AVG。因为没有比较，对于人设和BGM方面实在没什么发言权，只能说按个人喜好来讲是很不错的，英文的曲名与乐风十分般配，相册中的图片绘制得也十分精美，此外无它。

一定要有人嘲笑我了："恋爱AVG除了人设音乐就只剩剧情了……"而我所要谈的，正是剧情。

贯穿游戏的红线仅有三个词：回忆、雨、等待。简单得令人惊讶，但意浓味厚。

作品开篇就设下了一个小小的悬念：彩花是谁？是智也的朋友？抑或新人？为什么现实中的两个玩伴只剩下了唯笑？只见日子在缓缓流过，我所能看到的只是智也对彩花那点滴的破碎回忆。但这一片片彩色拼图却在我脑海中无比鲜明地接合着，最后组成了一幅令人哀伤的图画。于是，我知道了，知道了智也对那把白伞的敏感、对雨的恐惧；知道了彩花对智也的眷恋以及——她究竟去了哪里。

……

"不好意思，你能……帮我送把伞过来吗？我妈妈今天不在家……"

"啊，今天阿姨不在啊……没办法，我给你送去吧。"

……

无法想象，这样几句再平淡不过的语言竟是一对相爱的人在人世间的最后通话，不知他人怎么想，而我只要想起这几句话，心中就像被针刺到一般隐隐作痛，仿佛那些事就发生在我身上。

智也没有等到彩花，而且永远等不到了。他只等来了救护车令人绝望的号叫，只等到了水洼上一柄飘落在地随斜风晃动的白伞。

"我……是我……害死了彩花……"

我能想象得出他抱着彩花的伞痛哭失声的样子，我能体会得到一个在自己身边生活了十几年的人突然消失的时候，自己的感受。

智也曾在等待中得到了彩花真挚的爱，但如今也在等待中彻彻底底失去了她，这种残酷的相似真可以把一个坚强的人完全击垮，铁石心肠的人都会为之动容。

"彩花不在了，不是还有唯笑吗？"

帮助智也从彩花离去的阴影中走出来的是唯笑。这个单纯的女孩儿竟完全没有嫉妒彩花，而只是那么真心、那么专注地爱着智也。无论是跟他看只能看半场的电影，还是给"忍耐猫"的项圈上穿上代表着"缘"的塑料戒指……一个傻得够可以的女孩朦胧腼腆地传递着自己的感情，可不理解的智也却一次又一次地刺伤了她的心。

"雨何时停？"一个淡蓝色的信封，纯白的信纸、一行无比简单却令人几乎窒息的文字，几近把智也打入深渊。像他小时候大人让他在两个女孩间选一个时他没有作出选择一样，他很清楚现在的自己仍无法选择——是放弃对一个孤单灵魂永久而执着的牵挂，还是舍去一个天真女孩的爱？记忆与现实竟可以这样无情地叠加，使人在回忆的悲痛和现实的苦闷间彷徨。

一场毫无意义的约会，唯笑心中只有一个人，所以沮丧的她才会只接受信的邀请而拒绝他的表白。当智也出现在他们面前，拉着唯笑进入林子里时，她才在智也怀里哭着表明了自己的心……

结束了？我以为是，可我错了。

智也毕竟还是无法忘记彩花，我明白了，智也明白、唯笑也明白，所以她会约智也去他和彩花去过的游乐园，才会在感情实在无法抑制时把智也当成"忍耐猫"，捏着他的脸说："做替代品……不习惯吧？"

唯笑太像彩花了，连作为旁观者的我都必须承认。但唯笑并不希望只是作为彩花的替补，她盼望真实、盼望幸福、盼望智也的真心，盼望他的心中能有自己的一份位置。可智也的心已被彩花填得满满的，即使他努力去忘却、去忽略，也不能在心中找到属于唯笑的天空。

我真的从没想到，古老的三角恋，竟也会有这种表现形式，一个已残缺不全的三角居然也如此令人无奈！

当智也看到被唯笑放在路中间的那把似曾相识的雨伞时，他终于猛悟了：自己正被自己的回忆拘束着，总是去回想昨日刺骨的风霜而忽略了今天温暖的阳光。他预感到，如果他不打开自己的心，将会比失去彩花更痛苦地失去她；与此同时，唯笑也在等待，在经受着折磨。因为不只是天空中的雨，唯笑心中的雨也不停地下着，而她抛去了心中的伞去承受那冰冷的雨滴。她需要一个人，一个能为她挥去心中雨云的人。于是，有了大雨中的那个吻，有了那句轻轻、慢慢而又深沉的话——

"我的心中……也有唯笑啊。"

三角形的两边渐渐合拢，终于成了一条两个点的线。

身为一名玩家，我几乎不能自已。在看到完美结局时流泪，应该也是被压抑的感情的一种释放吧。

想再看到他们并排上学时脸上的羞涩红晕，想再看到唯笑坐在智也身边戏耍着膝上小猫时的幸福表情，想再看到那句平淡而意味深长的话：

"雨，已经……停了。"

□文/张甲成

无双



迫不及待这冒险即将要展开
我们将写下无比精彩的未来
快让这鸟云散去
还原色彩我不想要再压抑
因为有你无限动力在我生命里

——达达乐队《无双》

——（上）——

在那个夏天来临之前，我的生活一直都停留在一种晃晃悠悠的状态之中。那年我大三，没有了大一大二繁重的课程压力，考研工作之类的事情也是懒得去想。那个时候，终日在校园里无所事事地游荡就是我生活的全部。我时常会来到图书馆旁那片广袤的草坪上，一坐就是半天。青涩的情侣星星点点地分布在我四周，他们的表情是羞涩而甜蜜的，就像不时吹过的春风一样生机勃勃。

夏日即将来临的那一夜，我梦见自己一个人在一条荒凉的公路上奔跑，身后还有一棵巨大的仙人掌在穷追不舍。你追我赶了一段时间之后，那棵仙人掌突然放出了必杀“针千本”，密密麻麻的钢针如同暴风雨一般向我倾泻而来。最后，在巨大的恐慌之下，我慌不择路，终于一不留神掉下了公路转弯处的悬崖，从而逃出了这个恐怖而荒诞的梦境。

从梦中醒来，我发现自己正躺在床边的地上。靠，我说刚才从悬崖上坠落的感觉怎么会如此真实呢。从地上爬起来，眼角的余光无意中便扫到了我的仙人掌召唤兽玩具。此刻，它正静静地躺在椅子上，身上还覆盖着两只鹅黄色的、自可以自己站立起来的足球袜——好吧，我承认这两只袜子原本是洁白而柔软的，然而对于任何一个不拘小节的男性大学生来说，这样的状况实在是不足为奇。于是我走到仙人掌面前，几乎是诚惶诚恐地拿开了压迫在其身上的袜子，心中同时祈祷道：“仙人掌大爷，我错了，这样的事我保证下不为例，您以后就别在梦里骚扰我了啊。”又是鞠躬又是作揖的折腾了一顿之后，我打开了寝室的窗户，将头伸了出去，出乎意料的是，期待中的清风却并没有迎面吹来，取而代之的，是一种久违了的莫名浮躁的气息。

夏天来了。

这是一个毕业的季节，空气中到处都是疯狂的味道。那段日子里，学校小超市里的啤酒总是供不应求，即将滚出学校的大四学生们随便找上一个扯淡的理由，便能凑在一起喝得昏天黑地。傍晚时分，我正坐在草坪上例行公事般地发呆，突然有人在背后拍了拍我的肩膀。我略有些吃惊地转过头去，而后便看到了一张臃肿的、像丧尸一般面无表情的脸。这张表情惨淡的脸属于老鬼，一个大我一届的学长+骨灰级非理性玩家的代表。大二那一年，这厮曾以连吃三个月的方便面为代价，从而换来了一台号称九五成新的30000型PS2。这台机器非常符合包子学长的气质，它肤色深邃、身材厚重、配置齐全、价格平民、内置直读、擅长读取各种形式的D版游戏。

两年的时间里，这台机器为我们带来了数不清的不眠之夜和熊猫眼。可是谁又能想到，只不过是一转眼的时间，这些快乐最后的日子就要来到了。

是的，它们即将被风吹散，而后，永远变成回忆的一部分。

那天晚上的酒局十分盛大，所有经常在学校BBS游戏版上游荡的玩家们几乎都来全了。我们聚在三食堂角落的大桌子旁觥筹交错，谈笑间，三捆啤酒没过多长时间便灰飞烟灭了。老鬼见状便甩出两张百元大钞对我吼道：“黑子，你再找俩人抄它十捆回来，今天谁要是喝不躺下，就别想走！”

月光下，我们东倒西歪地向着宿舍的方向踉踉跄跄而去，已经基本失去意识的老鬼口齿不清地对我说：“那什么……黑、黑子，这么多人里边，哥就跟你最、最对脾气。赶明儿我走了，那台PS2就是……你的了。”我当时也喝高了，只觉得老鬼在说醉话，因而并没有放在心上。



第二天酒醒了之后，我照例打算去校园里闲逛，然而刚一出门就觉得脚底下踢着了什么东西。低头一看，竟是一个蓝色的盒子，上面方方正正地写着“PS2”三个让人欣喜若狂的大字。我下意识地掐了自己一把——很好，那阵刺痛的感觉证明了我并不是在做梦。

从那以后，那个终日四处闲逛的散漫身影便在校园中消失了。我从学校旁边的旧货市场中淘来了一台二手小彩电，把它和老鬼留给我的PS2连在一起，按下主机上的电源键，伴着那阵宛若天籁的开机音乐，我感到生活一下子色彩斑斓了起来。

那时候整天都在打三国无双三，它火爆、刺激，而且不需要费多少脑子便能体验到爽至极点的感觉——在乱军中恣意狼奔豕突，不时放出一个无双乱舞将一帮杂兵砍得七零八落，这感觉，简直无敌了。

这一耍就是一个礼拜，整整七天的时间，我足不出户，多亏有宿舍老三天天帮我带饭，尽到了对我这个当二哥的赡养义务。否则的话，我这个校园中的隐居者说不准哪天就会登上当地报纸的头版头条——“谁之过？新世纪大学生饿死在寝室引发的思考。”

老三拿着饭盒走进寝室的时候，赵云哥哥正和猪脸女祝融阿姨在二手彩电中上演一场对。赵云哥哥原本就因祝融阿姨惊悚的长相而战意大减，现如今再加上饭菜香气的骚扰，则更是兵败如山倒，直被祝融婶子逼至战场角落砍了个七荤八素。眼见败局已定，我于是便不再挣扎，索性复位关机，打开身边的饭盒大快朵颐起来。

“对了二黑，我上次在教室里看见你是什么时候的事来着？”老三躺在床上对我说：“那好像已经是很久很久以前的往事了啊……”

我只顾闷头吃饭，丝毫不理会这厮的挑衅。

“国际金融老师已经抽点过两次名了啊，你不幸全部中招了。”老三继续幽幽地说道，脸上隐隐浮现出一丝幸灾乐祸的表情。

“大爷的，爱谁谁，随它去吧。”我一边大嚼一边含混不清地说道。

“这当然不算什么，主要的是……”说到这里，老三故作神秘地咳嗽了两声，随后便没有了下文。

“主要的是什么？”作为一个好奇心巨强的人，我几乎是下意识地便跟上了这样一句，从而不自觉地便上了老三这只老狐狸的套。

“主要是……”老三顿了顿，随后说道：“在这门课的教室里我们还瞅见了一个漂亮姑娘，以前从来没见过，八成是外专业的，来选修的这门课。”

“有多漂亮？”我问。

“不说能倾国倾城吧，反正最起码能有个沉鱼落雁。”老三换上了一副陶醉的表情。

“你没蒙我？”

“谁骗你谁是孙子。”

那个时候，我便暗下决定，一定要在下次上课的时候亲眼瞧瞧这个传说中的漂亮姑娘。毕竟在这个美女资源极度贫瘠的大学中，漂亮姑娘简直是比大熊猫还要稀罕的物种。更何况早在刚入学的那会儿，我便有了自己不可动摇的伟大理想——啤酒、游戏、美女，一个都不能少。

两天以后，我告别了已维持多日的隐居生活，从三国时期的疆场重新回归到了校园安稳而平淡的土地上。迈着轻松的步履走向六号教学楼，我的心中充满了对即将映入眼帘的红颜的无限遐想。

由于在路上走得太慢，来到教室后上课已经有五分钟了。我从后门偷偷摸摸地溜了进去，了无声息地坐到了老三旁边。老三看我一眼，宣布了一个噩耗：“老师刚点完名，你又中招了……”

“别管那些破事儿了，赶紧给我指指你说的那

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

个美女。"我斩钉截铁地打断了老三的废话，迫不及待地将话题引上了正轨。

"喏，就是第三排穿粉衣服的，梳个马尾辫，身边坐着一大帮男生的那个。"老三说。

"靠，距离太远，看不见正面啊。"我惋惜地感叹道。

"不是，二黑，你着什么急啊？下课再看不就完了吗？"

"不行，三儿，知道么，优秀的男人最痛恨的事情就是等待……"话未落音我便以迅雷不及掩耳之势从后门冲了出去，让坐在一旁的老三直看得目瞪口呆。

一分钟后，我道貌岸然地出现在了教室的正门处，说了一声："老师对不起我迟到了"之后便匆匆向着教室后方跑去，奔跑的时候眼角余光迅速地朝着第三排扫了一眼。谁料想这一扫，心头便产生了一阵激烈的骚动。

惊艳的感觉，我这回算是彻底明白了。

回到老三身旁失魂落魄地坐下，他一眼就从我呆滞的目光中读出了我的内心活动。

"瞅你丫这副神魂颠倒的德行"，老三嬉皮笑脸地对我说："动春心了吧？"

"……然也。"短暂的沉默过后，我坚定地回答道。

——（下）——

"男生追女生这事儿，其实就是隔了层纱这么简单。关键的是，你得学会不要脸，正所谓人不要皮，天下无敌。"熄灯后宿舍的卧谈会上，我宿舍远近闻名的情圣老大侃侃而谈，让我们这帮空有贼心而没贼胆的单身汉们受益匪浅。

于是我谨遵老大的教诲，国际金融从此每节必去，而且每每都坐前三排，那副认真学习的表情，让我们专业一大帮了解我的人都感到匪夷所思。

"你小子什么时候从良了？"学习委员一脸困惑地问我。

"天机不可泄露。"我朝他摇摇食指，露出了一个神秘的微笑。

天道酬勤，就这样坚持了一个月之后，老天终于给了我一个和美女搭话的机会。那天，我正坐在小美女的前面，勤勤恳恳地记录着老师龙飞凤舞的板书。这个时候，突然有人拍拍我的肩，随后我的耳边便响起了一个异常甜美的声音："同学，老师写的第四点是什么啊？我看不清楚。"

我强忍住心头的狂喜，转过头用自认为最有磁性的嗓音回答道："哦，老师写的是'克鲁格曼的三元悖论'。"

"谢谢。"美女露出了一个礼节性的微笑，天啊，太可爱了！

下课后，我朝美女借笔记，因为"上课的时候有几分钟走神儿了，笔记没抄上。"美女十分爽快地将她的笔记本递给了我，那一刻，我感到了一阵幸福的眩晕。

我转过头去，翻开笔记本的第一页，一行娟秀的字体瞬间便映入眼帘——"01级信息管理 赵晴雪"。我楞了一下，脑中瞬间便乱成一团。

赵晴雪？莫非这就是传说中的赵晴雪？在男生宿舍中流传了两年之久，但总是难得一睹其芳容的赵晴雪？

如同中了石化魔法一般呆立当场，我承认，我彻底崩溃了。

晚上熄灯后的卧谈会上，情圣老大语重心长地对我说："老二，你这难度可有点儿大啊，据说追级花的男生聚在一起都已经够组个交响乐团的了，你可得加油啊……"

"行了，别说了，我知道了。"我沮丧地说，"我自己有几斤几两我自己心里有数。"

两天之后的国际金融课上，我并没有出现在教室中。我从容地按下PS2的电源键，听着熟悉的开机音乐响起，心中涌起了莫名的惆怅。不一会儿，三国无双的LOGO便浮现在了我的眼前，"久违了，老伙计。"我在心中缓缓说道。

进入原创武将模式，依照那惊鸿一瞥所留下的记忆，我创造出了一个女武将。她拿起一柄三尺长剑与一面盾牌，英姿勃发地走入了三国的战场。"老子要把她打造成与五虎将齐名的超级女将！"我惊世骇俗的吼声从寝室窗口飞出，吓跑了两只正在窗外树枝上悠然漫步的情侣麻雀。

接下来的一段日子里，我又回归到了自己曾经再熟悉不过的生活方式。早晨寝室一来电便会端坐在小电视前，直到深夜掐电才恋恋不舍地离开。重新负担起赡养义务的老三一次又一次默默地将饭盒放在我身边，我看得出来他很想劝劝我，可是每一次却都欲言又止。

也许是他看到了我的眼神，我知道，那其中包含着一种莫名的悲伤。

"行了，二黑，瞅你现在这半死不活的德行。"老三硬把我从寝室中拉出去喝酒，酒过三巡后他如是说道。

"我……怎么了我？"五瓶下肚的我含混不清地问道。

"不就是一个女人吗？你丫不也自视清高，视天下美女皆为粪土么？"老三义正词严地敲着桌子质问我。

"哦，那时侯我还小，不懂事。"

"别你大爷了，二黑，截到地上也有个一米八多的个儿。我求求你了，你也智成熟点儿成吗？"老三吼道："要不你就跟她说，要不你就痛快点儿干脆放弃。一天到晚老这么晃荡着，我都替你累得慌。"

"……"

那一夜，我们喝了很多很多的啤酒，也说了很多很多的肺腑之言，它们字字珠玑、句句感人。说到最后，两个面容狰狞身材魁梧的男生终于抑制不住感情的洪流，各自伏案失声痛哭。搞得啤酒摊上其他的酒客们毛骨悚然，纷纷侧目而视。

第二天醒来，我决定要赌一把，跟自己的命运赌上一把。

一开始，我本想谨遵三流言情小说的教诲，来到学校花园中揪朵花。然后一朵朵掰着花瓣重复着"她爱我、她不爱我、她爱我……"来决定最后的结果。然而人生不如意事十常八九，当我满怀希望地来到学校小花园中的时候，却惊奇地发现戴着红袖章的人在那其中四处流动。细一打听才知道，由于春末夏初的时候是学生求偶高峰期，因而学校花园最近也是损失惨重，无奈之下，校方只得采用这种方法来预防花朵进一步遭到荼毒。

最初的计划失败之后，我又打算效仿恐怖漫画大师伊藤润二在《十字路口的美少年》中的套路，站在图书馆旁边的十字路口上，拿本书挡着脸，然后随便逮一个从此经过的同学问上一句："同学，我打算追我们级花赵晴雪，你看我有戏吗？"后来仔细又一想，此法还是不妥——整个大三有数不清的男生都对赵晴雪虎视眈眈，因而我挑中回答问题的这个人很有可能就是他们其中的一员。找一个感情上的对手来决定我的感情命运，这未免有些太扯淡了。

于是最后，我还是决定用我最熟悉的方式来梳理命运。我坐在电视机前，目送那名美丽的女将踏上征途。"此战胜，就去对她说；此战败，就干脆放弃。"

广袤而苍凉的五丈原，愿你能成为我的福地。

然而仅仅五分钟后，我那颗火热的心在瞬间便跌落到了冰点。正当我的女将正在前线迅猛拼杀之时，后方的噩耗却飘然而至。一段忧伤的动画出现，诸葛亮同志在城中踉跄了几步之后，终于跪倒在地。出师未捷身先死，让呆坐在屏幕前的我几乎就要泪满衣襟。

只恨自己杀敌的速度太慢，好几处都因为在前进和寻宝之间举棋不定而耽误了时间，若是再多给我十分钟的时间，我一定不会再犹豫，必会一鼓作气直捣魏军黄龙，一剑刺司马懿那孙子一个透心凉……然而现在一切都晚了，动画终了，屏幕渐渐暗了下来。我知道，一切都结束了。

于是抬起头来幽幽地叹了一口气，"命犯天煞孤星啊，我注定一生孤独！"我如是悲怆地感叹道，随即准备关机去喝上一顿酒，来郑重地纪念一下我这段还没开始就已经宣告夭折的爱情。

等等，这是怎么回事？游戏为什么没有结束？诸葛亮同志明明已经挂了啊！？我将信将疑地重新拾起了手柄，心中忙着许愿道："光荣公司的诸位爷，你们可别耍我啊。我要是真能取得这场战役的胜利，就请你们一起吃顿饭……"

司马懿晃晃悠悠地倒下了，我赢了。哦哦，诈死的诸葛亮，善于制造悬念的游戏剧情设计人员，还有我亲爱的命运之神，我真是爱死你们了！

气宇轩昂地走出宿舍楼的时候已是傍晚，正是晚饭时间，熙熙攘攘的人流正向着食堂汹涌而去。我夹杂在人潮中向前移动，学校广播台的音乐节目正在播放张楚的歌："孤独的人是可耻的……"那个慵懒的嗓音如是唱道，让我心旷神怡。

是的，我不应该再继续这样可耻下去了，在这个美丽的夏天，我浑浑噩噩的生活即将画上句号。我愿意为你而改变，为了一个与众不同、天下无双的你。

□文/手扶拖拉斯基



PS2 XBOX GC GBA PS… 新作游戏发售表

日本近期电子游戏全资料统计

前几天为写东西去查《三国演义》，结果抱着书看了几个小时。回想这阵子连续泡在ACT"大作"里，还真是需要读读书换个心情了。
□责编/晨子



PS2

11月17日	战神	ゴッド・オブ・ウォー	ACT	CAPCOM
	BEAT MANIA 10	ビートマニアII DX 10th Style	RAG	KONAMI
	高达SEED 联合VS ZAFT	机動战士ガンダムSEED 连合 VS. Z.A.F.T.	ACT	BANDAI
	青蛙军曹·MEROMERO大作战Z	ケロロ军曹 メロメロバトルロイヤルZ	ACT	BANDAI
	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
	胜利11人9 亚洲冠军联赛	Jリーグ ウイニングイレブン9 アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
	beatmania II DX 10th style	beatmania II DX 10th style	ETC	KONAMI
	拼图俱乐部	ブロックス倶乐部withバンピートロット	PUZ	IREM SOFTWARE
11月23日	★灵魂能力3(日版)	ソウルキャリバー3	FTG	NAMCO
	少女爱姐姐	乙女はお姐さまに恋してる	AVG	Alchemist
	ONE PIECE PIRATES CARNAVAL	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ETC	BANDAI
	IZUMO2	IZUMO2猛き剑の闪记	ACT	GNS
	拉切特与克拉克4 极限银河的激战	ラチェット&クランク 4th ギリギリ银河のギガバトル	ACT	SCEI
	Little Aid	リトルエイド	SLG	TAKUYO
11月24日	战神(元气版)	战神−いくさがみ−	ACT	元气
	★恶魔城 黑暗的诅咒(日版)	恶魔城ドラキュラ−暗の咒印	ACT	KONAMI
	.hack//fragment	.hack//fragment	RPG	BANDAI
	SSX on tour	SSX on tour	SPG	EA
	噗哟噗哟狂热2 Chu!	ぷよぷよフィーバー 2 チュー!	PUZ	SEGA
	奔跑赛手8 −实况赛马−	ギャロップレーサー8 ライヴホースレーシング	SPG	TECMO
	魔侦探洛基RAGNAROK 魔妖画−失却的微笑−	魔探偵ロキRAGNAROK 魔妖画−失われた微笑−	AVG	TAITO
	重生之月	リバースムーン	SRPG	IDEA FACTORY
12月1日	★生化危机4(日版)	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
	焰	HOMURA	STG	TAITO
	MADDEN NFL 06	MADDEN NFL 06	SPG	EA
12月8日	★龙如	龙が如く	ACT	SEGA
	桃太郎电铁15 五大怪人登场!	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场!の卷	TAB	HUDSON
	怪物农场5	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	SLG	TECMO
	SUGAR SUGAR RUNE	シュガシュガルーン 恋もおしゃれもピックアップ!	AVG	BANDAI
	太鼓达人 HAPPY 六代目	太鼓の达人 わいわいハッピー! 六代目	ETC	NAMCO
	蓝之断片	フラグメンツ・ブルー	AVG	角川书店
	ROGUE GALAXY	ローグギャラクシー	RPG	SCEI
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	ACT	SEGA
	金色卡修 GO! GO! 魔物战斗	金色のガッシュベル!! ゴー!ゴー!魔物ファイト!!	ACT	BANDAI
	实况棒球12 决定版	实况パワフルプロ野球12 决定版	SPG	KONAMI
	巨人之星3	スロッターUPコア8 极炎打!巨人の星3	SPG	DORASU
	★深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	RPG	NAMCO
	四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.−ダ・カーポ−フォーシーズンズ	AVG	角川书店
12月22日	老虎伍兹·06巡回赛	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
	★王国之心2	キングダムハーツ2	ARPG	SQUARE·ENIX
	G1 JOCKEY4	ジーワンジョッキー4	SLG	KOEI
	实战弹子必胜法! CR北斗之拳	实战パチンコ必胜法!CR 北斗の拳	ETC	SEGA
	网球王子 −学园祭的王子大人−	テニスの王子样 −学园祭の王子样−	AVG	KONAMI
	火影忍者NARUTO 终极英雄3	NARUTO−ナルト− ナルティメットヒーロー3	FTG	BANDAI
	极品飞车 Most Wanted	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
	NEOGEO斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
	★合金装备·索利德3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	ACT	KONAMI
	PSYCHIC FORCE COMPLETE	サイキックフォース COMPLETE	FTG	TAITO
	前线任务5 −SCARS OF THE WAR−	フロントミッション5 −スカーズ・オブ・ウォー−	SLG	SQUARE·ENIX
	BLEACH 被解放的野心	BLEACH −放たれし野望−	RPG	SCE
1月23日	★SEGA拉力2006	セガラリー2006	RAC	SEGA
	幕末浪漫·月华剑士1+2	幕末浪漫·月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
1月26日	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	少女恋爱大革命!	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
	夏令营2 虹色青春	キャンパス2〜虹色のスケッチ〜	AVG	角川书店
	侍魂·天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
1月26日	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	最终护卫·深夜的黑蝶物语	ラスト・エスコート−深夜の黑蝶物语−	SLG	D3P
2月9日	★死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
2月23日	KOF·大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
	魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
	银河天使队2 绝对领域之扉	ギャラクシーエンジェルII 绝对领域の扉	AVG	BROCCOLI
	幻想水浒传5	幻想水浒传V	RPG	KONAMI
3月16日	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	SQUARE·ENIX
预定	★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク−ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
	新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
	KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
	羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
	蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
	CLANNAD	CLANNAD−クラナド−	AVG	INTERCHANEL
	梦幻之星·宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
	六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	千世
	绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 −冻てついた记忆たち−	AVG	IREM
	大战略7	大战略VII エクシード	SLG	SystemSoft Alpha
	新豪血寺一族·烦恼解放	新豪血寺一族〜烦恼解放〜	FTG	EKISCE
	龙虎之拳·天地人	龙虎の拳〜天・地・人〜	FTG	SNKPLAYMORE
	便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
	RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
	K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
	雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
	信长野望·革新	信长の野望・革新	SLG	KOEI
	世界坦克博物馆 FOR GAME 东部战线	ワールド タンク ミュージアム フォー ゲーム东部战线	SLG	SUCCESS
	星战·前线2	スター・ウォーズ バトルフロント2	ACT	EA
	摩托TT	Tourist Trophy −The Real Riding Simulator−	RAC	SCEI
	盗墓者·传说	TOMB RAIDER LEGEND	A·AVG	Eidos Interactive
	灵魂燃烧	ブレイジング・ソウルズ	SRPG	IDEA FACTORY
	弹子乐园12 −大海与夏天的回忆−	パチパラ12 −大海と夏の思い出−	ETC	ISE
	KOF·NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	FTG	SNKPLAYMORE
	.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
	.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	RPG	BANDAI
	.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	BANDAI
	新世纪EVA 钢铁的女友 特别篇	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别编	SLG	GENEX
	吉奥拉马战线无战事·攻克柏林	ジオラマ战线异状なし−ベルリンへの道−	SLG	MARIONET
	Dance Dance Revolution STRIKE	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	CAPCOM
	分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
	圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
	心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI

PS3

预定	致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
	刃之风暴·百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
	仁王	仁王	ACT	KOEI
	装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FROM SOFTWARE
	KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK PLAYMORE
	幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
	实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	源氏2	GENJI2	ACT	SCE
	新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
	新天魔界6	新天魔界 VI	S·RPG	IDEA FACTORY
	最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
	最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
	太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI

日期	中文名	原名	类型	厂商
预定	喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
	Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
	铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
	炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
	羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
	合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

日期	中文名	原名	类型	厂商
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	红忍	RED NINJA	ACT	VI
	索尼克 骑手	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
	KOF NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	FTG	SNKPLAYMORE
	黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	微软
	Starcraft: GHOST	Starcraft: GHOST	ACT	CAPCOM
	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI SOFT

XBOX360

日期	中文名	原名	类型	厂商
12月10日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	FTG	TECMO
	FIFA06	FIFA06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	SPG	EA
	极品飞车 Most Wanted	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
	完美黑暗Zero	Perfect Dark Zero	ACT	MICROSOFT
	山脊赛车6	Ridge Racer 6	RAC	NAMCO
预定	Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
	OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
	职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
	搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
	天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
	金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
	幻城杀手	フレームシティ	ACT	NAMCO
	妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
	世界空军力量	ワールドエアフォース	SLG	TAITO
	真・三国无双4 Special	真・三国无双4 Special	ACT	KOEI
	地震4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
	360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS

NGC

日期	中文名	原名	类型	厂商
11月17日	火影忍者NARUTO 剧斗忍者大战！4	NARUTO－ナルト－剧斗忍者大战！4	ACT	BANDAI
11月24日	海贼王・海滨嘉年华	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ACT	BANDAI
11月29日	SSX on tour with 马里奥	SSX On Tour with マリオ	RAC	EA
12月1日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	SLG	BANDAI
12月15日	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	赛尔达传说 黄昏之姬	ゼルダの传说 黄昏の姫	A・RPG	任天堂
	大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂

GBA

日期	中文名	原名	类型	厂商
11月17日	口袋妖怪・不可思议的迷宫 赤之急救队	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	A・RPG	任天堂
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽狼牙	ロックマンエグゼ6 电脑兽グライガ	A・RPG	CAPCOM
	洛克人EXE6 电脑兽烈爪	ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	A・RPG	CAPCOM
11月24日	金色的卡修 友情电击 梦之组合	金色のガッシュベル!!友情の电击 ドリームタッグトーナメント	FTG	BANPRESTO
12月8日	召唤之夜・铸剑物语 起源之石	サモンナイト・クラフトソード物语 はじまりの石	A・RPG	BANPRESTO
12月15日	最终幻想4 ADVANCE	Final Fantasy 4 ADVANCE	RPG	SQUARE・ENIX
12月16日	命令与毁灭 ADVANCE	COMMAND & DESTROY ADVANCE	RTS	TBA
预定	国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	最终幻想5	Final Fantasy 5	RPG	SQUARE・ENIX
	最终幻想6	Final Fantasy 6	RPG	SQUARE・ENIX
	王女联盟	ユグドラ・ユニオン	S・RPG	STING
	超人棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Culture Brain
	合金弹头1	メタルスラッグ1	ACT	SNKPLAYMORE
	合金弹头2	メタルスラッグ2	ACT	SNKPLAYMORE
	合金弹头3	メタルスラッグ3	ACT	SNKPLAYMORE
	合金弹头X	メタルスラッグX	ACT	SNKPLAYMORE

PSP

日期	中文名	原名	类型	厂商
11月17日	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
11月24日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	RPG	BANDAI
	牧场物语・中秋之月 男孩&女孩	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	SLG	MMV
11月29日	FIFA06	FIFA06	SPG	EA
12月1日	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
12月8日	激・战国无双	激・战国无双	ACT	KOEI
	合金装备ACID2	METAL GEAR ACID2	ACT	KONAMI
12月15日	机关	KARAKURI	ACT	TECMO
	紧急出口	EXIT	ACT	TAITO
	反乱猎人X	イレギュラーハンターX	ACT	CAPCOM
	流行之神PSP 警视厅怪异事件档案	流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
12月22日	我的块魂	僕の私の块魂	ACT	NAMCO
	零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	STG	TAITO
	真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナー 恶魔召唤师	RPG	ATLUS
12月29日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
1月12日	The Sims 2 Dr.多米尼克的阴谋	ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	AVG	EA
1月19日	街头霸王3↑↑	ストリートファイター3↑↑	FTG	CAPCOM
	电车GO! POCKET 中央线篇	中央线编电车でGO! ポケット 中央线编	SLG	TAITO
预定	忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	虫	虫	SLG	GAE
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7	クライシスコア －ファイナルファンタジーVII－	A・RPG	SQUARE・ENIX
	大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
	炼狱2	炼狱2	A・RPG	HUDSON
	新洛克人	ロックマンロックマン	ACT	CAPCOM
	恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜2 －监狱岛のわらべ歌－	AVG	SEGA
	新牧场物语 无垢的生命	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MMV
	三国志 中原的霸者	三国志 中原的霸者	SLG	NAMCO
	头文字D STREET STAGE	头文字D STREET STAGE	RAC	SEGA
	我的迷宫	己のダンジョン	A・RPG	CLIMAX
	街 －命运的交叉点－	街 －运命の交差点－	AVG	SEGA
	转转变色龙	くるくるカメレオン	PUZ	STARFISH
	★樱花大战1&2	サクラ大战1&2	AVG	SEGA

NDS

日期	中文名	原名	类型	厂商
11月17日	口袋妖怪・不可思议的迷宫 青之急救队	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	A・RPG	任天堂
11月23日	欢迎光临 动物之森	おいでよ どうぶつの森	ETC	任天堂
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	ACT	SEGA
11月26日	哈里・波特与火焰杯	ハリー・ポッターと炎のゴブレット	ACT	EA
12月1日	龙珠Z 舞空烈战	ドラゴンボールZ 舞空烈战	FTG	BANDAI
	中央大陆战记 阿卡迪亚传说	ゾイドサーガDS －legend of arcadia－	RPG	TOMY
12月8日	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
	甲虫王者	甲虫王者ムシキング	RPG	SEGA
	通往伟大的冠军之路DS	グレイテストチャンピオンへの道 DS		
1月19日	★生化危机・死寂	バイオハザードDS	AVG	KONAMI
	LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
	KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI
预定	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	圣剑传说DS・玛娜之子	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	★口袋妖怪・珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	★口袋妖怪战队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂
	不可思议的迷宫・风来的西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	RPG	CHUNSOFT
	机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
	水果村的动物们2	フルーツ村のどうぶつたち2	AVG	TDK
	★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
	马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
	ASH	ASH	S・RPG	任天堂
	天诛DS	天诛DS	ACT	FROMSOFTWARE

电软2005年度内容索引

时间飞逝，转眼间已经迎来了05年年度最后一期的电软，为了方便大家快速检索今年24期杂志的内容，我们这次特意制作了一个专门的索引，希望能对各位读者朋友有所帮助。本索引以曾经在05年的24期电软中刊登过相关介绍的所有游戏为主要对象，根据平台不同进行划分，涉及到的栏目以对玩家而言更有实用价值的无双报道、铁板烧、攻略、研究等，各个平台的游戏先后顺序按照字母和汉语发音来排序。

机动战士高达·一年战争	2005年第10期（总第157期）	攻略人行道	64
机动战士高达SD·CE世代	2005年第19期（总第166期）	攻略人行道	78
机动战士高达SD·CE世代	2005年第20期（总第167期）	攻略人行道	84
激情职业赛车	2005年第2期（总第149期）	无双报道	19
激情职业赛车	2005年第9期（总第156期）	电玩铁板烧	31
极速边缘	2005年第16期（总第163期）	无双报道	16
极速边缘	2005年第23期（总第170期）	电玩铁板烧	35
教父	2005年第19期（总第166期）	无双报道	24
街头篮球V3	2005年第4期（总第151期）	无双报道	25
杰克X·战斗赛车	2005年第10期（总第157期）	无双报道	24
杰克X·战斗赛车	2005年第23期（总第170期）	电玩铁板烧	32
金刚	2005年第13期（总第160期）	无双报道	26
金刚	2005年第18期（总第165期）	无双报道	22
金色的卡修贝尔！激斗！最强的魔物们	2005年第3期（总第150期）	电玩铁板烧	35
决战III	2005年第4期（总第151期）	攻略人行道	58
决战II	2005年第5期（总第152期）	游戏研究所	82
恐怖惊魂夜2	2005年第22期（总第169期）	20世纪怀旧长廊	47
块魂2~大家都喜欢的块魂	2005年第3期（总第150期）	无双报道	27
快打旋风·生死街头	2005年第13期（总第160期）	无双报道	33
狂乱	2005年第8期（总第155期）	无双报道	12
狂乱	2005年第11期（总第158期）	攻略人行道	60
狂野历险·四度引爆	2005年第3期（总第150期）	无双报道	21
狂野历险·四度引爆	2005年第9期（总第156期）	攻略人行道	84
狂野历险·四度引爆	2005年第10期（总第157期）	人生活剧	46
狂野历险·四度引爆	2005年第10期（总第157期）	游戏研究所	80
狂野历险·四度引爆	2005年第14期（总第161期）	角色	45
拉切特·死锁	2005年第23期（总第170期）	电玩铁板烧	31
拉切特与克拉克·增强火力	2005年第1期（总第148期）	电玩铁板烧	31
兰古瑞萨3	2005年第17期（总第164期）	无双报道	24
浪漫沙迦·吟游之歌	2005年第1期（总第148期）	无双报道	16
浪漫沙迦·吟游之歌	2005年第11期（总第158期）	攻略人行道	66
雷电3	2005年第21期（总第168期）	电玩铁板烧	47
灵魂能力3	2005年第9期（总第156期）	无双报道	12
灵魂能力3	2005年第12期（总第159期）	无双报道	32
灵魂能力3	2005年第15期（总第162期）	无双报道	16
灵魂能力3	2005年第17期（总第164期）	无双报道	28
灵魂能力3	2005年第23期（总第170期）	攻略人行道	78
灵魂燃烧	2005年第23期（总第170期）	无双报道	24
零·刺青之声	2005年第9期（总第156期）	无双报道	16
零·刺青之声	2005年第17期（总第164期）	攻略人行道	57
零·刺青之声	2005年第18期（总第165期）	攻略人行道	76
零·刺青之声	2005年第21期（总第168期）	角色	51
龙知	2005年第19期（总第166期）	无双报道	18
龙战士传说 无限	2005年第15期（总第162期）	攻略人行道	72
龙之力量	2005年第8期（总第155期）	无双报道	21
龙之力量	2005年第19期（总第166期）	攻略人行道	72
龙珠Z 爆发！	2005年第12期（总第159期）	无双报道	30
龙珠Z 爆发！	2005年第22期（总第169期）	攻略人行道	86
龙珠Z3	2005年第7期（总第154期）	攻略人行道	86
龙珠Z3	2005年第8期（总第155期）	游戏研究所	74
龙珠Z传说	2005年第8期（总第155期）	无双报道	14
龙珠Z传说	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	30
绿巨人·终极毁灭	2005年第20期（总第167期）	电玩铁板烧	58
罗马暗影	2005年第7期（总第154期）	攻略人行道	62
罗刹·改	2005年第11期（总第158期）	无双报道	18
洛克人X8	2005年第1期（总第148期）	无双报道	22
洛克人X8	2005年第3期（总第150期）	攻略人行道	68
马达加斯加	2005年第14期（总第161期）	电玩铁板烧	30
美女神偷	2005年第11期（总第158期）	电玩铁板烧	32
梦幻骑士4 RETURN	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	29
梦幻之星 世纪2	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	31
梦幻之星·宇宙	2005年第10期（总第157期）	无双报道	18
摩托TT	2005年第23期（总第170期）	无双报道	20
魔界战记2	2005年第22期（总第169期）	无双报道	28
魔女的女儿·唱着恋爱的魔法！	2005年第5期（总第152期）	电玩铁板烧	27
幕末恋华·新选组	2005年第5期（总第152期）	电玩铁板烧	29
纳米破坏者	2005年第6期（总第153期）	电玩铁板烧	31
诺拉斯战士·重归战线	2005年第6期（总第153期）	无双报道	22
欧洲足球·胜利十一人战略版	2005年第8期（总第155期）	足球学堂	100
片神名~丧失的因果律	2005年第5期（总第152期）	电玩铁板烧	31
驭龙者2·封印之红 背德之黑	2005年第4期（总第151期）	无双报道	14
驭龙者2·封印之红 背德之黑	2005年第15期（总第162期）	攻略人行道	60
驭龙者2·封印之红 背德之黑	2005年第16期（总第163期）	人生活剧	50
拳击之夜	2005年第8期（总第155期）	电玩铁板烧	29
人见人爱的块魂	2005年第11期（总第158期）	无双报道	22
人见人爱的块魂	2005年第16期（总第163期）	电玩铁板烧	29
忍道·戒	2005年第4期（总第151期）	无双报道	12
忍道·戒	2005年第18期（总第165期）	无双报道	25
荣誉勋章·欧陆强袭	2005年第14期（总第161期）	攻略人行道	70
赛伯拉斯的挽歌·最终幻想7	2005年第14期（总第161期）	无双报道	12
三国志战记2	2005年第20期（总第167期）	20世纪怀旧长廊	112
三角洲特种部队·黑鹰坠落	2005年第18期（总第165期）	电玩铁板烧	38
杀戮地带	2005年第1期（总第148期）	电玩铁板烧	27
杀手7	2005年第9期（总第156期）	无双报道	23
山脊赛车6	2005年第22期（总第169期）	无双报道	10
舍命狂飚	2005年第19期（总第166期）	电玩铁板烧	35
深渊传说	2005年第18期（总第165期）	无双报道	26
深渊传说	2005年第21期（总第168期）	无双报道	34
神乐传说	2005年第3期（总第150期）	游戏研究所	78
神奇四侠	2005年第14期（总第161期）	无双报道	23
神奇四侠	2005年第16期（总第163期）	电玩铁板烧	33
生化危机3	2005年第17期（总第164期）	角色	51
生化危机4	2005年第13期（总第160期）	无双报道	30
生化危机4	2005年第21期（总第168期）	无双报道	32
生化危机4	2005年第23期（总第170期）	攻略人行道	72
圣斗士形式~圣域十二宫篇	2005年第8期（总第155期）	无双报道	19
圣斗士形式~圣域十二宫篇	2005年第10期（总第157期）	攻略人行道	70
时间分裂者·完美未来	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	35
实况力量职业棒球11 超决定版	2005年第5期（总第152期）	游戏研究所	84
实况足球·胜利十一人8	2005年第1期（总第148期）	足球学堂	100
实况足球·胜利十一人8	2005年第3期（总第150期）	足球学堂	90
实况足球·胜利十一人8	2005年第4期（总第151期）	足球学堂	108
实况足球·胜利十一人8	2005年第5期（总第152期）	足球学堂	98
实况足球·胜利十一人8	2005年第6期（总第153期）	足球学堂	100
实况足球·胜利十一人8	2005年第7期（总第154期）	足球学堂	106
实况足球·胜利十一人8 在线革命	2005年第5期（总第152期）	无双报道	14
实况足球·胜利十一人8 在线革命	2005年第10期（总第157期）	攻略人行道	74
实况足球·胜利十一人9	2005年第15期（总第162期）	无双报道	18
实况足球·胜利十一人9	2005年第16期（总第163期）	无双报道	18
实况足球·胜利十一人9	2005年第18期（总第165期）	足球学堂	82
实况足球·胜利十一人9	2005年第19期（总第166期）	足球学堂	106
实况足球·胜利十一人9	2005年第20期（总第167期）	足球学堂	110
世嘉拉力2006	2005年第21期（总第168期）	无双报道	20
兽王记	2005年第2期（总第149期）	无双报道	21
兽王记	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	78
数码恶魔传说2	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	66
数码恶魔传说2	2005年第7期（总第154期）	人生活剧	50
数码恶魔传说2	2005年第7期（总第154期）	游戏研究所	92
数码指挥官~继承者与被继承者	2005年第10期（总第157期）	无双报道	14
数码指挥官~继承者与被继承者	2005年第22期（总第169期）	攻略人行道	64
数码指挥官~继承者与被继承者	2005年第23期（总第170期）	攻略人行道	82
斯特拉的众神	2005年第1期（总第148期）	人生活剧	49
死魂曲2	2005年第22期（总第169期）	无双报道	30
逃亡·黑色星期一	2005年第1期（总第148期）	电玩铁板烧	30
天星·宿命之剑	2005年第5期（总第152期）	无双报道	16
天星·宿命之剑	2005年第7期（总第154期）	电玩铁板烧	33
铁拳5	2005年第1期（总第148期）	无双报道	12
铁拳5	2005年第3期（总第150期）	无双报道	19
铁拳5	2005年第8期（总第155期）	格斗天书	102
铁拳5	2005年第23期（总第170期）	格斗天书	102
铁拳妮娜·死亡潜入	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	62
脱狱潜龙2	2005年第8期（总第155期）	无双报道	20
脱狱潜龙2	2005年第11期（总第158期）	攻略人行道	86
王国之心2	2005年第3期（总第150期）	无双报道	18
王国之心2	2005年第12期（总第159期）	无双报道	26
王国之心2	2005年第20期（总第167期）	无双报道	42
旺达与巨像	2005年第11期（总第158期）	无双报道	14
旺达与巨像	2005年第21期（总第168期）	无双报道	22

旺达与巨像	2005年第23期（总第170期）	攻略人行道	65
武藏传2·剑圣	2005年第4期（总第151期）	无双报道	20
武藏传2·剑圣	2005年第9期（总第156期）	攻略人行道	58
武器种族传说	2005年第7期（总第154期）	无双报道	23
武器种族传说－缠绕、翠风之剑	2005年第16期（总第163期）	电玩铁板烧	30
西部之侍·活剧特道	2005年第4期（总第151期）	攻略人行道	78
向月夜告别	2005年第8期（总第155期）	电玩铁板烧	26
新鬼武者·梦之黎明	2005年第11期（总第158期）	无双报道	12
新鬼武者·梦之黎明	2005年第21期（总第168期）	无双报道	15
新鬼武者·梦之黎明	2005年第21期（总第168期）	无双报道	30
新纪幻想2	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	56
新世纪GPX2	2005年第19期（总第166期）	电玩铁板烧	32
新世纪勇者大战	2005年第7期（总第154期）	电玩铁板烧	31
新天魔界5	2005年第12期（总第159期）	无双报道	34
新天魔界5	2005年第18期（总第165期）	攻略人行道	70
新选组群狼传	2005年第7期（总第154期）	电玩铁板烧	29
信长野望·天下创世 强化版	2005年第7期（总第154期）	电玩铁板烧	32
星际游侠	2005年第18期（总第165期）	无双报道	18
星际游侠	2005年第21期（总第168期）	无双报道	23
星际争霸·幽灵	2005年第13期（总第160期）	无双报道	32
喧哗番长	2005年第14期（总第161期）	电玩铁板烧	31
绚烂舞踏祭	2005年第16期（总第163期）	电玩铁板烧	31
妖精战士·世代	2005年第1期（总第148期）	攻略人行道	64
伊莉斯的炼金术士2	2005年第6期（总第153期）	无双报道	16
伊苏·那比西提之匣	2005年第4期（总第151期）	无双报道	17
义经英雄传	2005年第5期（总第152期）	攻略人行道	64
异度传说3·查拉图斯特拉如是说	2005年第21期（总第168期）	无双报道	12
异世纪传说	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	72
异世纪传说	2005年第7期（总第154期）	游戏研究所	90
异兽传说	2005年第2期（总第149期）	无双报道	18
异兽传说	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	48
樱大战Ⅴ·永别吾爱	2005年第11期（总第158期）	无双报道	21
樱大战Ⅴ·永别吾爱	2005年第16期（总第163期）	攻略人行道	58
影牢	2005年第16期（总第163期）	攻略人行道	78
影之心·来自新世界	2005年第9期（总第156期）	无双报道	18
影之心·来自新世界	2005年第17期（总第164期）	攻略人行道	84
影之心·来自新世界	2005年第18期（总第165期）	游戏研究所	88
影之心·来自新世界	2005年第21期（总第168期）	人生活剧	50
勇者斗恶龙·天空、大地、与被诅咒的公主	2005年第2期（总第149期）	攻略人行道	56
勇者斗恶龙·天空、大地、与被诅咒的公主	2005年第3期（总第150期）	人生活剧	46
勇者斗恶龙·天空、大地、与被诅咒的公主	2005年第3期（总第150期）	游戏研究所	72
悠远传说	2005年第7期（总第154期）	无双报道	21
悠远传说	2005年第10期（总第157期）	无双报道	20
悠远传说	2005年第14期（总第161期）	无双报道	20
悠远传说	2005年第19期（总第166期）	攻略人行道	56
悠远传说	2005年第20期（总第167期）	游戏研究所	96
悠远传说	2005年第23期（总第170期）	人生活剧	58
宇宙战舰大和号·双重银河的崩坏	2005年第11期（总第158期）	电玩铁板烧	31
源氏	2005年第15期（总第162期）	攻略人行道	58
源氏	2005年第16期（总第163期）	游戏研究所	84
战国BASARA	2005年第9期（总第156期）	无双报道	14
战国BASARA	2005年第14期（总第161期）	无双报道	16
战国BASARA	2005年第17期（总第164期）	攻略人行道	64
战神	2005年第6期（总第153期）	无双报道	24
战神	2005年第10期（总第157期）	攻略人行道	56
战神	2005年第12期（总第159期）	人生活剧	48
战神（元气版）	2005年第19期（总第166期）	无双报道	20
战神（元气版）	2005年第21期（总第168期）	无双报道	26
战士帮	2005年第23期（总第170期）	电玩铁板烧	34
召唤之夜·黎明之翼	2005年第11期（总第158期）	无双报道	16
召唤之夜·黎明之翼	2005年第18期（总第165期）	攻略人行道	54
真·三国无双4	2005年第5期（总第152期）	无双报道	12
真·三国无双4	2005年第7期（总第154期）	攻略人行道	76
真·三国无双4	2005年第8期（总第155期）	攻略人行道	50
真·三国无双4 猛将传	2005年第17期（总第164期）	无双报道	27
真·三国无双4 猛将传	2005年第19期（总第166期）	无双报道	16
真·三国无双4 猛将传	2005年第20期（总第167期）	攻略人行道	24
真·三国无双4 猛将传	2005年第21期（总第168期）	攻略人行道	86
镇压：复仇之拳	2005年第7期（总第154期）	无双报道	25
蒸气男孩	2005年第14期（总第161期）	电玩铁板烧	28
指环王·第三纪	2005年第1期（总第148期）	电玩铁板烧	28
至情至心2	2005年第5期（总第152期）	攻略人行道	70
致命一击	2005年第20期（总第167期）	电玩铁板烧	55
终极蜘蛛侠	2005年第22期（总第169期）	电玩铁板烧	37
重装传说·砂尘之锁	2005年第14期（总第161期）	攻略人行道	75
装甲核心·方程式前线	2005年第8期（总第155期）	电玩铁板烧	28
装甲核心·最终掠夺	2005年第19期（总第166期）	电玩铁板烧	31
捉猴啦3	2005年第17期（总第164期）	攻略人行道	78
最终幻想12	2005年第13期（总第160期）	无双报道	27
最终幻想12	2005年第17期（总第164期）	无双报道	38
最终幻想12	2005年第19期（总第166期）	无双报道	22
最终幻想12	2005年第22期（总第169期）	无双报道	32

XBOX游戏	所在期数	栏目	页数
Forza Motorsport	2005年第5期（总第152期）	无双报道	20
FORZA赛车	2005年第8期（总第155期）	无双报道	22
SPIKE OUT～街头快打	2005年第7期（总第154期）	无双报道	16
SPIKE OUT～街头快打	2005年第9期（总第156期）	电玩铁板烧	27
暗夜杀机	2005年第4期（总第151期）	无双报道	18
飚车二人组·二度撞击	2005年第14期（总第161期）	无双报道	24
波斯王子·武者之心	2005年第2期（总第149期）	攻略人行道	69
炽焰帝国·英雄	2005年第22期（总第169期）	电玩铁板烧	40
翡翠帝国	2005年第11期（总第158期）	电玩铁板烧	33
分裂细胞·混沌理论	2005年第9期（总第156期）	攻略人行道	78
钢铁凤凰	2005年第3期（总第150期）	无双报道	22
孤岛惊魂·本能	2005年第22期（总第169期）	电玩铁板烧	41
合金之狼·混乱	2005年第4期（总第151期）	电玩铁板烧	33
横行霸道·圣安德列斯	2005年第15期（总第162期）	电玩铁板烧	33
毁灭战士3	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	34
毁灭战士3·恶魔复苏	2005年第23期（总第170期）	电玩铁板烧	33
火爆狂飙·复仇	2005年第13期（总第160期）	无双报道	44
火爆狂飙·复仇	2005年第21期（总第168期）	电玩铁板烧	45
机甲先锋2·独狼	2005年第4期（总第151期）	电玩铁板烧	31
静物	2005年第4期（总第151期）	无双报道	22
救主降临	2005年第14期（总第161期）	电玩铁板烧	32
狂热摔跤21	2005年第6期（总第153期）	无双报道	25
零·红蝶	2005年第2期（总第149期）	游戏研究所	88
脑航员	2005年第12期（总第159期）	攻略人行道	72
奇异世界·怪客之怒	2005年第4期（总第151期）	无双报道	23
忍者外传·黑	2005年第14期（总第161期）	无双报道	22
时空分裂者·完美未来	2005年第2期（总第149期）	无双报道	22
侍魂Ⅴ	2005年第13期（总第160期）	无双报道	45
死或生·终极版	2005年第1期（总第148期）	游戏研究所	66
松鼠库克·战斗重生	2005年第15期（总第162期）	攻略人行道	78
托克·史前朋克	2005年第3期（总第150期）	无双报道	26
武装雄狮·联合打击	2005年第3期（总第150期）	电玩铁板烧	38
星战前传3·西斯的复仇	2005年第12期（总第159期）	攻略人行道	78
阴谋·大规模杀伤性武器	2005年第3期（总第150期）	无双报道	20
战火兄弟连·血肉丰碑	2005年第22期（总第169期）	电玩铁板烧	39
真人快打·少林武僧	2005年第21期（总第168期）	电玩铁板烧	44

NGC游戏	所在期数	栏目	页数
超级机器人大战GC	2005年第4期（总第151期）	攻略人行道	72
火炎纹章·苍炎之轨迹	2005年第5期（总第152期）	无双报道	22
火炎纹章·苍炎之轨迹	2005年第9期（总第156期）	无双报道	23
火炎纹章·苍炎之轨迹	2005年第11期（总第158期）	攻略人行道	72
家园	2005年第7期（总第154期）	无双报道	23
劲舞革命·马里奥混合版	2005年第13期（总第160期）	无双报道	63
鲸腹2·开天之翼与众神的嗣子	2005年第21期（总第168期）	无双报道	14
口袋妖怪XD·暗黑旋风	2005年第13期（总第160期）	无双报道	62
马里奥棒球	2005年第13期（总第160期）	无双报道	58
马里奥聚会7	2005年第13期（总第160期）	无双报道	59
赛尔达传说·黎明公主	2005年第8期（总第155期）	无双报道	16
赛尔达传说·黎明公主	2005年第13期（总第160期）	无双报道	56
杀手7	2005年第6期（总第153期）	无双报道	23
杀手7	2005年第14期（总第161期）	攻略人行道	52
杀手7	2005年第15期（总第162期）	人生活剧	48
杀手7	2005年第17期（总第164期）	人生活剧	50
生化危机4	2005年第1期（总第148期）	无双报道	14

生化危机4	2005年第4期（总第151期）	无双报道	16
生化危机4	2005年第5期（总第152期）	攻略人行道	50
生化危机4	2005年第6期（总第153期）	游戏研究所	90
星际火狐·突击	2005年第4期（总第151期）	无双报道	24
银河战士2·回声	2005年第2期（总第149期）	攻略人行道	72

GBA游戏	所在期数	栏目	页数
Riviera～约束之地～	2005年第2期（总第149期）	电玩铁板烧	32
超级火枪英雄	2005年第22期（总第169期	电玩铁板烧	42
超级机器人大战J	2005年第21期（总第168期）	攻略人行道	58
超级机器人大战OG2	2005年第7期（总第154期）	攻略人行道	70
超级机器人大战OG2	2005年第8期（总第155期）	游戏研究所	76
大金刚·摇摆之王	2005年第7期（总第154期）	电玩铁板烧	30
合金弹头A	2005年第1期（总第148期）	电玩铁板烧	29
火炎纹章·圣魔之光石	2005年第4期（总第151期）	人生活剧	54
口袋妖怪·绿宝石	2005年第2期（总第149期）	游戏研究所	82
洛克人EXE5·布鲁斯之队	2005年第3期（总第150期）	攻略人行道	58
洛克人ZERO4	2005年第11期（总第158期）	攻略人行道	80
马里奥聚会ADVANCE	2005年第6期（总第153期）	电玩铁板烧	30
马里奥网球A	2005年第20期（总第167期）	电玩铁板烧	59
逆转裁判3	2005年第6期（总第153期）	人生活剧	44
逆转裁判3	2005年第16期（总第163期）	角色	51
塞尔达传说·不可思议的帽子	2005年第1期（总第148期）	游戏研究所	88
三国无双ADVANCE	2005年第9期（总第156期）	电玩铁板烧	28
三国志孔明传	2005年第2期（总第149期）	无双报道	23
三国志孔明传	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	86
三国志英杰传	2005年第6期（总第153期）	攻略人行道	82
世界传说·换装迷宫3	2005年第4期（总第151期）	攻略人行道	67
世界传说·换装迷宫3	2005年第5期（总第152期）	游戏研究所	90
死神 染红的尸魂界	2005年第17期（总第164期）	电玩铁板烧	47
王国之心·记忆之链	2005年第1期（总第148期）	攻略人行道	76
王国之心·记忆之链	2005年第2期（总第149期）	游戏研究所	94
新·我们的太阳 逆薇的萨巴塔	2005年第12期（总第159期）	无双报道	38
耀西的万有引力	2005年第3期（总第150期）	游戏研究所	76
游戏王对战怪兽～国际版2	2005年第5期（总第152期）	电玩铁板烧	30

NDS游戏	所在期数	栏目	页数
ANOTHER CODE 双重记忆	2005年第8期（总第155期）	攻略人行道	60
Luner 创世纪	2005年第16期（总第163期）	无双报道	12
超级马里奥DS	2005年第2期（总第149期）	电玩铁板烧	29
超级马里奥DS	2005年第4期（总第151期）	游戏研究所	86
超执刀Caduceus	2005年第2期（总第149期）	无双报道	25
触摸瓦里奥制造	2005年第3期（总第150期）	电玩铁板烧	32
动物之森DS	2005年第13期（总第160期）	无双报道	60
恶魔城·苍月的十字架	2005年第6期（总第153期）	无双报道	18
恶魔城·苍月的十字架	2005年第20期（总第167期）	游戏研究所	90
高级战争1+2	2005年第2期（总第149期）	电玩铁板烧	33
高级战争DS	2005年第15期（总第162期）	攻略人行道	84
孤岛冒险·迷失在蔚蓝中	2005年第16期（总第163期）	无双报道	23
怪蛋英雄	2005年第10期（总第157期）	电玩铁板烧	33
滚滚兔	2005年第9期（总第156期）	无双报道	22
沥青都市GT	2005年第1期（总第148期）	无双报道	18
逆转裁判·复苏的逆转	2005年第7期（总第154期）	无双报道	24
任天狗	2005年第11期（总第158期）	电玩铁板烧	28
山脊赛车DS	2005年第5期（总第152期）	电玩铁板烧	28
生化危机·死寂	2005年第19期（总第166期）	无双报道	26
圣剑传说·玛娜之子	2005年第23期（总第170期）	无双报道	16
新超级马里奥兄弟	2005年第13期（总第160期）	无双报道	61

PSP游戏	所在期数	栏目	页数
F1 2005	2005年第15期（总第162期）	无双报道	27
NAMCO博物馆	2005年第5期（总第152期）	无双报道	23
怪物猎人P	2005年第15期（总第162期）	无双报道	21
合金装备·迷幻剂	2005年第13期（总第160期）	无双报道	35
红侠乔伊·格斗盛宴	2005年第15期（总第162期）	无双报道	22
火焰的气息3	2005年第15期（总第162期）	无双报道	23
基连的野望·吉恩的系谱	2005年第15期（总第162期）	无双报道	24
山脊赛车	2005年第1期（总第148期）	无双报道	19
山脊赛车	2005年第3期（总第150期）	电玩铁板烧	34

十二生肖·战国封神传	2005年第16期（总第163期）	无双报道	14
实况足球·胜利十一人9	2005年第17期（总第164期）	无双报道	29
世界拉力锦标赛	2005年第13期（总第160期）	无双报道	34
太鼓达人 便携版	2005年第15期（总第162期）	无双报道	29
天地之门	2005年第15期（总第162期）	无双报道	20
天诛 忍大全	2005年第15期（总第162期）	无双报道	28
我的块魂	2005年第21期（总第168期）	无双报道	17
遥控机器人	2005年第15期（总第162期）	无双报道	26
永恒传说	2005年第5期（总第152期）	无双报道	18
战国无双	2005年第21期（总第168期）	无双报道	29
捉猴P	2005年第11期（总第158期）	电玩铁板烧	30
最终幻想7·少年归来	2005年第13期（总第160期）	无双报道	31

XBOX360游戏	所在期数	栏目	页数
LOVE FOOTBALL	2005年第18期（总第165期）	无双报道	24
城市节拍	2005年第10期（总第157期）	无双报道	25
顶级网球2	2005年第13期（总第160期）	无双报道	42
房车越野赛	2005年第20期（总第167期）	无双报道	46
幻城杀手	2005年第17期（总第164期）	无双报道	35
金属战犬	2005年第20期（总第167期）	无双报道	50
九十九夜	2005年第21期（总第168期）	无双报道	25
雷神之锤4	2005年第13期（总第160期）	无双报道	40
美式足球大联盟06	2005年第13期（总第160期）	无双报道	41
魔导奇兵	2005年第17期（总第164期）	无双报道	34
实战赛车·无限	2005年第12期（总第159期）	无双报道	10
死或生4	2005年第12期（总第159期）	无双报道	8
死或生4	2005年第17期（总第164期）	无双报道	33
死或生4	2005年第21期（总第168期）	无双报道	16
死或生4	2005年第23期（总第170期）	无双报道	18
完美黑暗 零	2005年第22期（总第169期）	无双报道	14
妖精公主·神力原理	2005年第13期（总第160期）	无双报道	43
妖精公主·神力原理	2005年第21期（总第168期）	无双报道	33
勇闯尸城	2005年第21期（总第168期）	无双报道	18

ARC游戏	所在期数	栏目	页数
VR战士4·最终进化	2005年第3期（总第150期）	格斗天书	92
VR战士4·最终进化	2005年第4期（总第151期）	格斗天书	110
VR战士4·最终进化	2005年第21期（总第168期）	格斗天书	90
饿狼传说2	2005年第21期（总第168期）	20世纪怀旧长廊	54
格斗之王XI	2005年第16期（总第163期）	无双报道	24
死亡之屋	2005年第16期（总第163期）	无双报道	25
真·侍魂 霸王丸地狱变	2005年第21期（总第168期）	20世纪怀旧长廊	55

PS游戏	所在期数	栏目	页数
北欧战神传	2005年第2期（总第149期）	20世纪怀旧长廊	116
盗墓者	2005年第3期（总第150期）	20世纪怀旧长廊	108
跨越我的尸体	2005年第1期（总第148期）	20世纪怀旧长廊	116
实况足球·胜利十一人	2005年第7期（总第154期）	20世纪怀旧长廊	111
最终幻想9	2005年第8期（总第155期）	人生活剧	46

DC游戏	所在期数	栏目	页数
疯狂出租车	2005年第20期（总第167期）	20世纪怀旧长廊	113
莎木·横须贺	2005年第5期（总第152期）	20世纪怀旧长廊	116

PS3游戏	所在期数	栏目	页数
GT赛车5	2005年第13期（总第160期）	无双报道	22
Project Force	2005年第17期（总第164期）	无双报道	26
SONIC	2005年第20期（总第167期）	无双报道	49
恶魔猎人4	2005年第22期（总第169期）	无双报道	28
合金装备索利德4	2005年第20期（总第167期）	无双报道	16
机动战士高达	2005年第13期（总第160期）	无双报道	25
杀戮地带2	2005年第13期（总第160期）	无双报道	23
生化危机5	2005年第17期（总第164期）	无双报道	22
天剑	2005年第13期（总第160期）	无双报道	24

SFC游戏	所在期数	栏目	页码
超时空之钥	2005年第19期（总第166期）	20世纪怀旧长廊	48

FC游戏	所在期数	栏目	页数
重装机兵	2005年第23期（总第170期）	角色	59

□文责/北斗


16个全新栏目
32个重大变革
2006年，《电软》继续革命
有你意想不到的改变
有你期待的精彩内容
有你想念的朋友
真真正正充实
完完全全精彩
2006年01期，你们的建议，我们的努力
新一年从此开始…

聘人

寻找精英

——同打造国内最强电玩杂志

电软编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"编辑应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1、熟练操作苹果机，精通Photoshop、Freehand等制作排版软件
2、有至少一年以上的杂志、报纸排版经验，了解书刊杂志制作规则
3、善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4、接受过系统的美术教育及热爱游戏者优先

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"美编应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"掌机迷编辑应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

2006年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。